

¡NUEVA! MÁS DE 200 JUEGOS ANALIZADOS CADA MES

Nº 12 700 ptas.

PlayStation **Power**

La autoridad en los juegos PlayStation

RESIDENT EVIL 2
ANÁLISIS
COMPLETO

METAL
GEAR
SOLID

EL JUEGO MÁS
SANGRIENTO

EXTRA
50
PÁGINAS

TODOS LOS SECRETOS
AL DESNUDO
TOMB RAIDER 2
Y MUCHOS MAS...

NEWMAN HAAS RACING
VIVE LA EMOCIÓN DE LAS CARRERAS
MADE IN JAPÓN
EL TOP TEN DEL IMPERIO DEL SOL NACIENTE

¡Trucos!

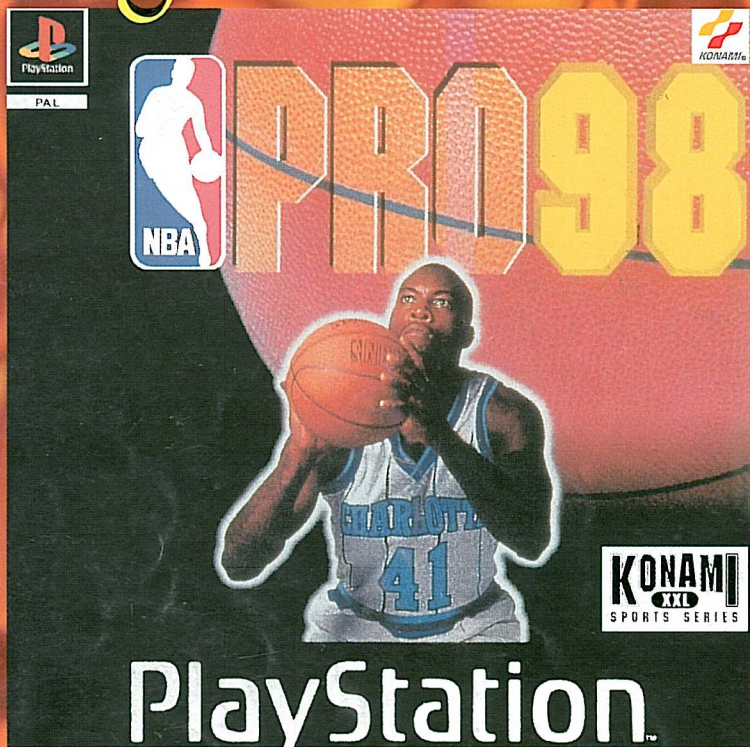
- Actua Soccer 2 & FIFA'98 – ¡Gana todos los partidos!
- Broken Sword 2 – ¡La solución completa!
- Grand Theft Auto – ¡Cada misión al descubierto!
- Además – ¡Más de 100 trucos y secretos!



8 414090 122771

00012

A qué esperas... La Liga está en tus manos



Apuntate a la NBA e intenta la Canasta de 3 puntos



El mejor juego de fútbol ahora por sólo 3.900 Pts. PVP RECOMENDADO



Orense, 34-9°
28020 Madrid
Tel: 5562802
FAX: 556 28 35

The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks and copy righted designs and/or other forms of intellectual property that are the exclusive property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 1997 NBA Properties, Inc. All rights reserved Konami © is a registered trademark of Konami Co., Ltd. No está la copia, el alquiler y la reventa de este juego.

and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Mayo 1998 Nº 12

PlayStation Power

¡La autoridad en los juegos de PlayStation!



Redacción PlayStation Power:
Pº San Gervasio, 16-20 Esc. A Entlo. 2º 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66. Fax: (93) 212 62 55

Colaboradores: Asunción Guasch, Daniel Turienzo, Josué Juárez, Carles Sierra, Pedro Cano y Nacho Hernández.

Maquetación electrónica:
Lluís Guillén

Corrección: Manuel Casals

Administración:
MC Ediciones SA C/ Monestir, 23. 08034 - Barcelona
Tel: (93) 280 43 44. Fax: (93) 280 39 74

DIRECCIÓN EDITORIAL
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD
Directora de ventas: Carmen Ruiz
Madrid: Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja, 28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78
Barcelona: Carmen Martí
Pº San Gervasio, 16-20 Esc. A Entlo. 2º 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66. Fax: (93) 212 62 55
Publicidad Consumidor: Alba Fernández
Monestir, 23, 08034 Barcelona
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 372 95 78

SUSCRIPCIONES
Manuel Núñez
Tel: (93) 323 20 76
Precio de este ejemplar: PVP 475 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 475 ptas.
(incluye transporte)
Precios de suscripción por 12 números: 4.845 ptas. España;
6.645 ptas. Europa y 9.645 ptas. el resto del mundo.

Filmación y fotomecánica:
MC EDICIONES
Monestir, 23 - 08034 Barcelona

Impresión:
Rotographik - Glesia Tel: (93) 415 07 99
Depósito Legal: 22.847/97
Impreso en España - Printed in Spain

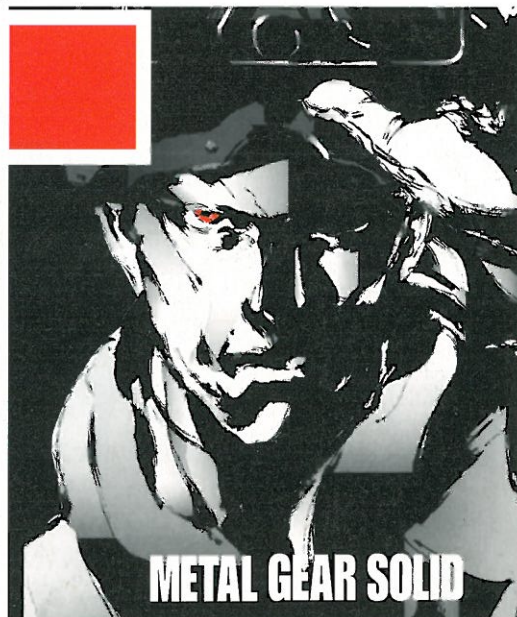
Distribución:
Coedis S.A. Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid: Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

Distribución Argentina:
CEDE, S.A. Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64. Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, n.º 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor
(en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)

MC Edita: MC Ediciones, S.A.
C/ Monestir, 23. 08034 - Barcelona
Tel: (93) 280 43 44.
Fax: (93) 280 39 74

PlayStation Power es una revista independiente, sin ninguna promoción de Sony. PlayStation es una marca registrada por Sony en 1996. PlayStation Power reconoce todos los copyrights en este número.
Si alguno no aparece, por favor contacta con nosotros. Todas las colaboraciones están presentadas en las bases de cada misión del copyright, a menos que estén de acuerdo previamente con lo escrito.
PlayStation Power es una revista de Future Publishing.



METAL GEAR SOLID

¡Trucos!

Las guías más grandes y los mejores trucos
TODOS LOS SECRETOS AL DESCUBIERTO

Grand Theft Auto 24



Broken Sword 2 32

Actua Soccer 2 40



Análisis

Disfruta con los exámenes de algunos de los últimos lanzamientos.



Cool Borders 2 70

Newman Haas Racing 64



RESIDENT EVIL 2

Análisis completo de la secuela más esperada



INTRO 4

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation. ¡Todo está aquí!

ANÁLISIS 57

Resident Evil 2 ..	58
Newman Haas Racing ..	64
Cool Boarders 2 ..	70
Need for Speed III ..	74
Skull Monkeys ..	76
Tres en la ZONA ..	78
Cardinal Syn ..	80
Star Wars Masters of Teräs Käsi ..	82
Xenocracy ..	83
La Jungla de Cristal ..	84
Wipeout 2097 ..	85
A-Z ..	89

DE CERCA

Metal Gear Solid ..	14
Made in Japón ..	46

TRUCOS 23

Grand Theft Auto ..	24
Broken Sword 2 ..	32
Actua Soccer 2/FIFA '98 ..	40

OTRAS SECCIONES

Concurso Virgin ..	38
Concurso Grolier ..	44
Concurso EA ..	56
Suscripción ..	86

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

● Primer contacto

Time Cr

Conoce la secuela arcade del *shoot 'em up* de Namco en la versión PlayStation prevista para finales del 98...

Namco dejó pasmados a los asistentes a la feria arcade ATEI, celebrada en Londres recientemente, desvelando *Time Crisis 2* a un mundo agradecido pero claramente desprevenido. Había tres máquinas, las colas eran asombrosas y *PlayStation Power* estaba allí, testimoniando la carnicería. Lo más interesante es que *TC2* es un juego para dos jugadores. Te ofrecen una segunda pantalla y otra arma, de manera que se brinda a cada jugador una perspectiva de juego ligeramente distinta. Esto lleva a más tiroteos basados en una

estrategia, al mismo tiempo que debes cubrir a tu compañero en muchas situaciones, y estar seguro de que no lo eliminen en algunas otras.

Otras diferencias a primera vista incluyen, sobre todo, escenarios en exteriores y persecuciones motorizadas. ¿Qué significa todo esto para la versión PlayStation? Las opciones disponibles de Namco son: una versión para jugar en solitario y no parar de avanzar, un modo dos jugadores conectados entre sí (prometedor) o un modo pantalla partida, con dos armas (ésta sí que está bien).

Para cualquier detalle sobre la conversión a PlayStation o su salida al mercado, el representante de



▲ Al más puro estilo Virtua Cop 2, en *Time Crisis 2* se han añadido persecuciones apasionantes. El jugador 1, a la izquierda, acelera alrededor del arpón haciéndose un gran lío.

PRIMER CONTACTO

Una fantástica guía que te conducirá por los mejores y más sorprendentes títulos venideros

Premier Manager '98



● Un simulador de dirección de fútbol aceptable. Está casi completo. Te revelamos los detalles.

Road Rash 3D



● Desempolva tus pantalones de cuero. El campeonato de lucha en moto vuelve cargado de gloria fotorrealística.

Mundial '98



● Uno de los trillones de nuevos simuladores de fútbol que aparecerán con motivo del acontecimiento deportivo del verano.

isis 2



▲ ¡Explosiones más grandes, más víctimas, gran caos! Necesitarás OTRA Gun-Con 45 para aprovechar el modo dos jugadores.

Namco en la feria declaró a PSP: «de momento, no tenemos la intención de adaptar *Time Crisis 2* a PlayStation, pero es muy probable que nos lo planteemos el próximo año». Insensibles a delicadezas como ésta, nos pusimos en contacto con nuestro colega de Namco en Japón. ¿La respuesta? «El lanzamiento comercial del juego para PlayStation está previsto para julio.» ¿Cómo? Bueno, un poco de calma. Ten en cuenta que, de momento, se trata de la versión japonesa. Nosotros calculamos que podremos disfrutar de este título a finales de año, aunque nunca se sabe.



«Time Crisis 2 tiene prevista su salida al mercado PlayStation en julio. Un poco de calma. De momento, sólo se trata de la versión japonesa»

● Noticias

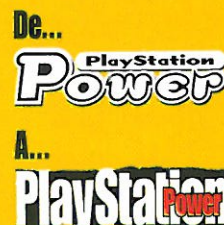
¿Por qué un cambio de imagen?

¿Te has dado cuenta del nuevo aspecto de PlayStation Power? Te revelamos los motivos...

Lo que tú quieres es una revista PlayStation que hable claro, con muchas páginas, que te de una opinión bien informada sobre los grandes títulos antes que nadie, que te ayude a sacarle rápidamente todo el jugo a tus juegos y que te mantenga al día con rapidez sobre absolutamente todo lo relacionado con el mundo de la consola gris. También quieres que sea una publicación sobre la PlayStation con un aspecto genial y que

no tenga miedo de reirse un poco de todo. ¿Cuántas revistas ofrecen todo eso? Vamos, lee otra vez la lista. ¡No te oigo! Estuvimos observando la revista un buen rato. Separamos cada página y nos preguntamos: «¿cómo podemos ofrecer más?» El resultado es lo que tienes en tus manos: la guía mensual definitiva de todo aquello que está relacionado con el mundo PlayStation. Si eres un lector habitual de PlayStation Power, tu revista favorita se ha

convertido en algo todavía mejor, y si eres nuevo, debes saber que has comprado la mejor revista que existe. Y ahora, ¡deja de perder el tiempo y enganchate!



● Puesta al día

Point Blank

El próximo juego de disparos de Namco, previsto para mayo.

Mientras estamos todos eufóricos con *Time Crisis 2*, se ha confirmado que la Gun-Con 45 oficial de la continuación de Namco, *Point Blank*, aparecerá en nuestro país en mayo. A pesar de que no es el increíble *shoot 'em up* que todos estábamos esperando, *Point Blank* es una divertida galería de tiro basada en reacciones y repleta de niveles sin salida y material cómico para desternillarte de risa. Un bombazo en Japón.



▲ Si lo que esperabas en el próximo título Gun-Con eran más malos y más mortandad, sufrirás una gran decepción.

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

● Noticias

Psygnosis

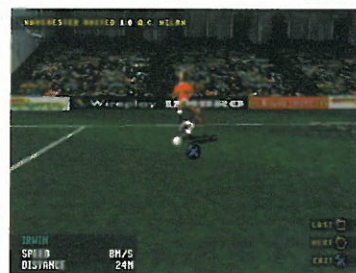
La compañía lanza la casa por la ventana

Psygnosis, la compañía que se instaló hace unos meses en España, ha hecho públicos sus proyectos para este año en el mercado consolero. El extenso catálogo cuenta con títulos distribuidos en todos los géneros: carreras, estrategia, aventuras, simulación, deportes, plataformas y por supuesto *shoot 'em up*. El primero en salir al ruedo y de reciente puesta a la venta ha sido *Rascal*. Se trata de un juego de plataformas en 3-D en el que su pequeño protagonista se introduce en la máquina del tiempo en busca de su padre, que ha sido secuestrado. Más. Un título de carreras, *Newman Haas Racing (Indi Car)*, para poner un poco de adrenalina en tus venas. El actor Paul Newman da nombre a este programa que está basado en la Fórmula 1 norteamericana. (Más información en la página 64). Más. *Adidas Power*

Soccer '98 y el súper esperado *Alundra* llenarán tus días preveraniegos. Sin que apenas te des cuenta llegarán a tus manos *Blast Radius* y *Sentinel Returns*. Pero no se vayan todavía aún hay más. Los meses de otoño traerán consigo una verdadera avalancha de títulos para nuestra querida consola gris. *Pro 18: The World Open*, un juego de golf, y *Salvation* abrirán la veda, dejando paso inmediatamente a *Global Domination, O.D.T., The Contract, PFA Soccer Manager* y *Lander*. Pero vayamos por partes. *Global Domination* es un programa que combina la estrategia en 3-D, las características propias de los juegos de guerra y los combates arcade al más puro estilo *shoot 'em up*. Es un juego en tiempo real que te permite jugar contra la máquina o luchar contra 15 personajes sedientos de guerra, además de la opción de enlace. *O.D.T. Varnos*, un poco de seriedad. Ya sabemos que



el título da pie a comentarios varios pero intenta contenerse. Un respeto a Psygnosis. En fin, esperemos que su contenido nos haga olvidar el título. Se trata de un juego de misterio, intriga y aventuras en 3-D en el que tendrás que aceptar una misión suicida. Ante una epidemia letal tendrás dos opciones: ayudar a salvar a la población o morir en el intento. ¿Aceptas el reto? En el caso de que tu respuesta haya sido negativa, siempre te queda la opción de hacerte con *Lander*, el primer juego de Psygnosis que utiliza la tecnología DVD. La historia empieza en el año 3032 y tienes que guiar tu nave por una multitud de planetas a través del sistema solar. Incluye la opción multi-jugador y enlace.



▲ Escoge el equipo y observa los aspectos interesantes, meticulosamente calculados.



▲ Gremlin ha incluido su última versión del motor Actua Soccer en su secuela Manager.

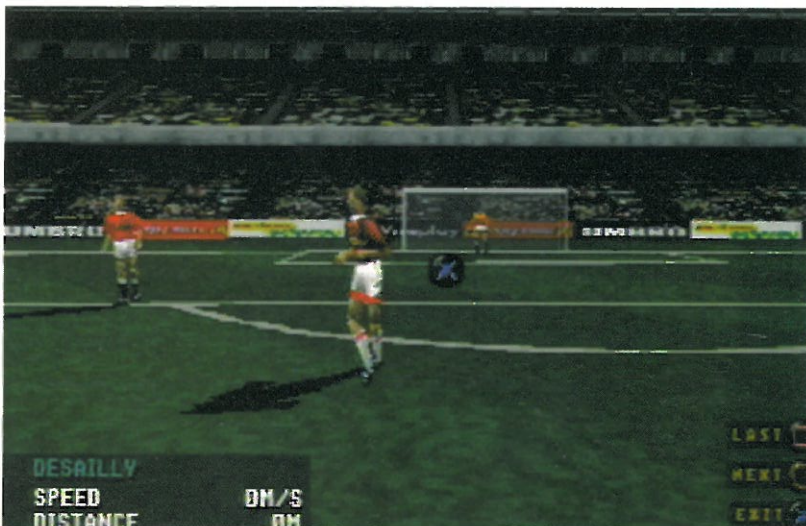
● Puesta al día

Premier Manager '98

Un auténtico título de fútbol de alta dirección está a punto de llegar a la consola gris

Mientras los aquí presentes hemos tenido que sobrevivir con endebles aspirantes a *Mister*, los usuarios de otras plataformas han podido disfrutar de muchísimas horas de creación de estrategias y dirección de fútbol. La serie *Premier Manager*, de Gremlin, probablemente el mejor ejemplo del género, data de principios de los años 90, cuando se estableció rápidamente como líder del mercado. Ahora que se está preparando para PlayStation, finalmente tendrás la oportunidad de poner a prueba las complejas teorías que cuentas en el bar. *Premier Manager '98* está construido sobre unos fundamentos matemáticos que Gremlin consi-

dera la base de datos más precisa y actualizada sobre el fútbol europeo que existe en la actualidad. Los más importantes clubs, jugadores y entrenadores aparecen en este título reducidos a cifras, algunos de ellos metidos incluso con calzador. Es lo mejor para recrear las competiciones europeas y algo tan importante como el mercado internacional de fichajes.



● Noticias

PaRappa the Rapper 2

La fiebre PaRappa está alcanzando lo más alto, mientras su creador se inclina sobre su equipo de teclado

Como ya te dijimos en *PlayStation Power 8*, y para sorpresa de pocos, habrá, definitivamente, un *PaRappa the Rapper 2*.

El creador del juego, el productor Masaya Matsuura, de Sony-Japón, hizo unas declaraciones en una fiesta en honor de PaRappa. En esta charla informal, explicó que «todavía no hemos avanzado mucho en la secuela». Al final de la noche, aconsejó a los asistentes al acto que no perdieran de vista sus sueños, antes de dejar el escenario con una gran flor.



● Los chicos de GT Interactive de Estados Unidos han formado equipo con Sports Car Club of America.

El juego recreará las series de carreras de los años sesenta y setenta. Con un motor que se fija como objetivo el realismo,

GTI está intentando resucitar automóviles clásicos como el Chevrolet Camaro del 68, el Boss Mustang del 70 y el

AMC Javelin del 72. Por lo menos, eso es lo que se comenta.
● Soukagi, el luchador en

3-D de Square esperado con tanta impaciencia, ha pinchado. El juego aparecerá en Japón en primavera.



▲ Un ambicioso esfuerzo del jugador, aunque lo más probable es que entrara, si no, no podríamos estar viendo esta repetición tomada desde el aire.

Las estadísticas básicas han sido recopiladas por un equipo de 92 expertos (cada uno de ellos investigando), que comprobaron las estadísticas para asegurar que en las divisiones más bajas había suficientes estrellas por descubrir. Es cosa tuya saber quiénes son y ficharlos. Evidentemente, puedes tomar el control absoluto de cualquier club (incluso, si lo prefieres, de sus aspectos financieros y empresariales) y esforzarte por conseguir que lleguen a hacer grandes cosas.

Cuando ya estés en marcha (como haría cualquier presidente, directivo, entrenador o contable), el juego mezcla todas esas cifras por una rutina supuestamente vasta de Inteligencia Artificial para recrear partidos chute a chute y pase a pase. También puedes optar por ver aspectos interesantes creados con la ayuda del sorprendente motor *Actua Soccer 2*, de Gremlin, completado con sus correspondientes comentarios y, afortunadamente, continuar aplicando las tácticas que obtuvieron buenos resultados.

¿Estás preparado para poner a prueba tus teorías favoritas? Pronto tendrás la oportunidad. **PS**



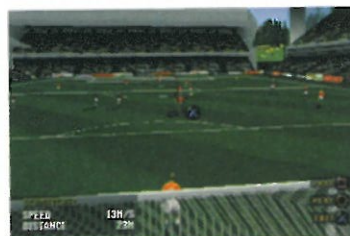
▲ Vivirás la emoción de la liga sobre tus espaldas. Calcula bien todas tus acciones.

Player 1: Manchester United

Squad & Formation

Player	Pos	Age	Exp	Val	Form
1. Peter Schmeichel	Goal	33	99	10	0
2. Gary Neville	Def	22	77	5	0
3. Dennis Irwin	Def	33	88	8	0
4. Gary Anderson	Def	33	88	5	0
5. Kenny Dalglish	Def	33	88	5	0
6. Paul Scholes	Mid	24	74	6	0
7. David Beckham	Mid	22	72	6	0
8. Roy Keane	Mid	22	72	4	0
9. Ryan Giggs	Mid	22	72	4	0
10. Teddy Sheringham	Att	22	72	4	0
11. Andy Cole	Att	22	72	5	0

Replay Schmeichel



▲▲ Te pasarás buena parte del tiempo mirando pantallas cargadas de pesadas estadísticas. Después de todo, es una simulación de dirección.

«Un equipo de 92 expertos comprobó las estadísticas para asegurar que en las divisiones más bajas había suficientes estrellas por descubrir»



▲ Organiza partidos amistosos previos a la temporada para prepararte

● Primer contacto

Aironauts

Lucha hasta el final en planeador, hacia la muerte

Red Lemon, una nueva empresa de Glasgow creada mayoritariamente por desarrolladores, está a punto de lanzar su primer producto a través de Ocean. *Aironauts* es un combate aéreo en planeador de un juego de televisión futurístico.

Eres un participante, obviamente, en una lucha a muerte para convertirte en campeón de aeronautas, ganando, en el proceso, tu libertad. ¿Hemos dicho que eres un preso delincuente condenado a muerte y que los combates aéreos tienen lugar en áreas delimitadas por encima de las más importantes cárceles del mundo del futuro?

Red Lemon quiere que se centre la atención de los combates en estos espacios delimitados, ya que ha eliminado los cielos vacíos y la velocidad de crucero. Siempre hay un objetivo (o una amenaza) cerca, y al añadir muchas torres que deben evitarse y paseos por encima de los cuales volar, la experiencia se convierte en más interesante. En lo que respecta a las cuestiones técnicas, *Aironauts* es tan am-



▲ ¿Pondrías en peligro tu vida en un planeador de combate para evitar ser ejecutado? Por supuesto.

bicioso como cualquier otro juego reciente. En la actualidad, el motor ofrece más de 200 fuentes de luz en tiempo real, mientras que el sombreado *Gourad* se emplea por todas partes, concediendo al juego ese aspecto curvo y elegante.

En Red Lemon aseguran que los paisajes son como los de *G-Police*, pero con más detalle y color, además de contener efectos especiales luminosos como en *Colony Wars*, pero más variados. Audaces. **PS**

● Noticias

Future Strike Sin futuro

Electronic Arts elimina el Strike del juego de disparos en 3-D que se prepara

Future Strike, de Electronic Arts, un título que sigue con sigilo la pista de *Nuclear Strike*, no será nada que se le parezca. De todas formas, el juego, basado en el Mecha, no ha sido eliminado, simplemente ha sido extraído de la carpeta de *Strike*. Mientras tanto, se ha iniciado el trabajo preliminar para el nuevo juego de *Strike*, y los rumores que están circu-



▲ No querrás discutir con una de estas cosas.

lando hablan de un tema de vuelo más «contemporáneo» (más helicópteros, por ejemplo) y un título como *Next Generation Strike*. **PS**



Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

● Internet

Pasión por Internet

PlayStation Power se aventura en el ciberespacio

Se han tomado su tiempo, pero Sony Europa se las ha arreglado para crear una página dedicada a las necesidades de los jugadores europeos de PlayStation. Y también es, como era de prever, elegante (y negra). Si tienes un PC viejo y destaralado, las relativamente complicadas animaciones pueden ralentizarlo todo lo suficiente como para ponerte fuera de combate, pero si no es así, encontrarás mucha información presentada de forma entretenida. Puedes conectarte en busca de algo de conversación con otros consoleros o lanzarte directamente a la caza de títulos venideros. Encontrarás todo esto en <http://www.playstation-europe.com>

Para tener un punto de vista más japonés, vete a Re:Tokyo, que acaba de hacerse cargo de las noticias de juegos de Geisen. Además de actualizaciones autorizadas semanales del escenario japonés del juego, el Web informa sobre la cultura japo-



nesa popular en general, anime, manga, moda y música, así como del «estilo de vida electrónico en Tokio». Este resultará esencial para cualquier japonófilo. Vete a <http://www.retokyo.com/> Mucho menos agradable estéticamente pero mucho más práctico, GameFaqs contiene exactamente lo que indica su nombre. Todas las Preguntas

Más Frecuentes (Frequently Asked Questions o FAQ, documentos de texto que desmenuzan todos los secretos de un juego y estrategias ganadoras) están reunidas y ordenadas por categorías. Resuelve todos tus problemas sobre tus juegos favoritos en <http://www.gamefaqs.com>

● Internet

Si eres el tipo de persona a la que le gusta dardar con todo tipo de artículos y artículos relacionados con tus juegos preferidos, deberías haber asistido a la presentación oficial de Tekken 3. Además de las últimas novedades incluidas en la versión final del juego, los chicos de Namco presentaron el merchandising relacionado con el lanzamiento. Aparte de la típica camiseta y el mechero de turno, tuvimos ocasión de desmayarnos cuando vimos los pantalones vaqueros y lo más sorprendente y novedoso, ni más ni menos que toda una colección de refrescos gaseosos con los personajes de Tekken 3 que se venderán en Estados Unidos. Cada personaje está relacionado con un sabor. Así, Jin tendrá sabor a naranja y Eddy será fresa con lima. Incluso existe una edición limitada de jefes finales con sabor a manzana. Alucina en <http://www.sol.no/games/ps/gamer> Durante los días 20, 21 y 22 del pasado mes de marzo



se celebró en el centro de convenciones Mukuhari Messe de Tokio una de las ferias más importantes del mundo en cuanto a videojuegos se refiere: el Tokio Game Show en su edición de primavera. Allí se vivió durante tres días el paraíso computerizado, más de 200 juegos en primicia para PlayStation y espectáculo a raudales. Pero vayamos por partes. Contra todo pronóstico se pudo comprobar que el título de Bandai Tail Concerto es muy bueno. El juego tiene grandes dosis de aventura y rol y está llamado a ser un superventas. Después de PaRappa y Bust A Move, Konami presentó su réplica: Dance! Dance! Sony Computer Entertainment avanzó su nuevo juego de puzzles. El desarrollo es parecido al de Kurushi, salvo que en esta ocasión no se trata de cubos, sino de dados. Aún no se sabe el nombre, pero



creemos que se trata de Kurushi 2. Próspero futuro para la PlayStation. Más información en <http://www.psxpower.com> Si lo que quieres es obtener los juegos sin salir de casa <http://www.centromail.es> es la solución que estabas esperando. Podrás encontrar información de todo tipo, desde videojuegos hasta consolas y accesorios, además de precios, idiomas y fotos de los títulos que estás esperando. ¿Aún estás ahí? Pero lo bueno de verdad llega ahora. PlayStation Power ya está en el WEB. Si lo has leído bien. Ya puedes disfrutar de tu revista favorita también a través del mundo virtual que te ofrece la Red. Tecléa <http://mcdiciones.es/playstationpower/> y sabrás lo que es bueno. Actualizada mes a mes, podrás leer los análisis, las novedades, los títulos súper ventas, etc. sin salir de casa. ¿Se puede pedir más? PFP

● Puesta al día

Men In Black

¿Te acuerdas de Men In Black? La licencia está en manos de Gremlin

Men In Black, el título de Gremlin, está finalmente, a punto de terminarse, por lo que ha llegado el momento de una Puesta al día acompañada de, y por primera vez, imágenes de PlayStation.

Como ya te podías imaginar, tendrás el control del personaje que interpreta en la película Will Smith, Jay Edwards, antes de ser transformado en una tercera persona al estilo Resident Evil, a través de algunos preciosos fondos prerrenderiza-

dos (que no llegan a estar representados del todo): desperdicios árticos, selvas, decadencia urbana, ya sabes, todas esas cosas. El juego sigue el guión de la película hasta cierto punto, con el reclutamiento de Jay por la misteriosa agencia de vigilancia de alienígenas. Pero entonces da un giro hacia una especie de carrera alienígena, en busca de cerebros humanos, para poder construir una historia sobre un procesador de conocimiento del tamaño de una galaxia.

Es básicamente una aventura, opuesta a un juego de acción, con caza de objetos a raudales y trivialidades necesarias para avanzar las más de 200 escenas independientes. Por si las moscas, observa el cielo a partir del mes de abril.



▲ Es aparentemente un juego de aventuras, pero esta arma promete acción, seguro.



● Primer vistazo

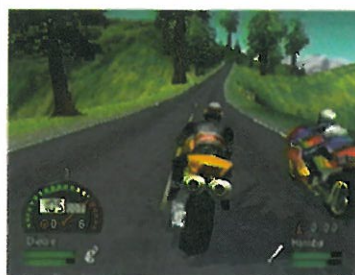
Road Rash 3D

Electronic Arts pone al día un «clásico»

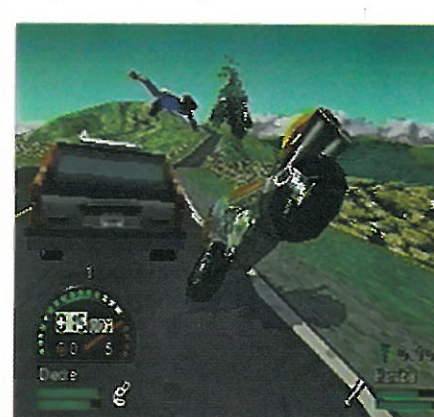
No tenemos más que buenos recuerdos de Road Rash, un juego que, a pesar de sus carreras y «combate» limitado, fue un éxito, especialmente en la vieja máquina de 16 bits. A su debido tiempo, apareció una conversión en el primer año de PlayStation, basado en sprites. Road Rash 3D es la «largamente esperada» actualización y está previsto que llegue a España en abril. Los gráficos prometen mejoras radicales con un motor completamente nuevo y captura de movimiento de los motoristas. Habrá 12 motos y 32 pistas entre las que escoger.



▲ De momento, se parece a Need For Speed, aunque con motos en lugar de coches.



▲ Hay cuatro tipos de motos en el juego, cada uno con su propia «personalidad» de Inteligencia Artificial.



• Los desarrolladores estadounidenses de Playmates se están planteando crear un sangriento juego de *Tortugas Ninja Mutantes para Adolescentes*.

La película sobre tortugas ninja todavía se exhibe en Estados Unidos. En fin...
• Acclaim está a punto de terminar *Jerry McGrath Super-*

cross 98, un juego de motocross y súpercross en modo pantalla partida y editor de pistas. Las carreras están distribuidas por siete circuitos in-

ternacionales, incluyendo California, México, Irlanda, Egipto, Japón, Australia y la Antártida. No está mal.

• *Mega Man Neo*, la plataforma en 3-D de próxima aparición, ha cambiado su nombre: *Mega Man Nova*.

● Puesto al día

Gran Turismo

El enorme y exuberante juego de carreras de Sony es un éxito que rompe récords en su tierra

Gran Turismo se ha convertido en el juego de carreras de mayor venta en la historia de Japón. En sólo tres semanas se ha vendido la escalofriante cifra de 1,47 millones de copias. Puedes compararlo con el anterior más vendido *Ridge Racer* (730.000 unidades) y *Sega Rally Championship* (650.000). Y no esperéis que las ventas sean mucho menores cuando llegue a Estados Unidos, y a España en mayo. Para cuando esté terminada, la obra maestra de Sony, desarrollada internamente, será fácilmente el juego de carreras más vendido

de la historia. El juego será modificado para que algunos de los coches disponibles destaquen más que otros y la actual banda sonora será cambiada por otra que incluirá temas de Maniac Street Preachers (remezclada por los Chemical Brothers), Dubstar y Ash, entre otros. Los más emocionante de todo es que el impresionante motor del juego también se mejorará. No sabemos cómo será posible, pero Sony promete una nueva visión subjetiva (entre otras), la eliminación del humo que aparece al reducir la velocidad, y, sobre todo, un incremento de la velocidad de entre un 15 y un 30%.

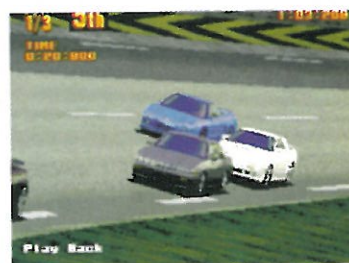
LANZAMIENTO
MAYO
DE: SONY



Play Back

▲ Lo más frustrante de Gran Turismo es que las imágenes casi nunca consiguen expresar el buen aspecto que muestra el juego en movimiento.

► Pronto lo verás por ti mismo, porque estamos seguros que te lo comprarás.

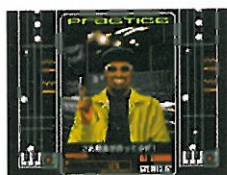


● Noticias

Beat Mania

Plásticos que giran

Todo indica que el nuevo y peculiar juego arcade de Konami no hará la transición a PlayStation, pero pensamos que agradecerías echarle un vistazo y, por otra parte, nunca se sabe. Los controles de *Beat Mania* te permiten manipular la música gracias a dos tocadiscos montados en una cabina y a un mezclador básico. Al manipular los discos, al más puro estilo *PaRappa*, ganas dinero, lo cual te permite avanzar a través de los numerosos estilos musicales del juego. Incluye un modo batalla, de manera que puedes atreverte con un leve manipulado, aunque no está claro si las máquinas están conectadas o tú debes procurarte un tocadiscos.



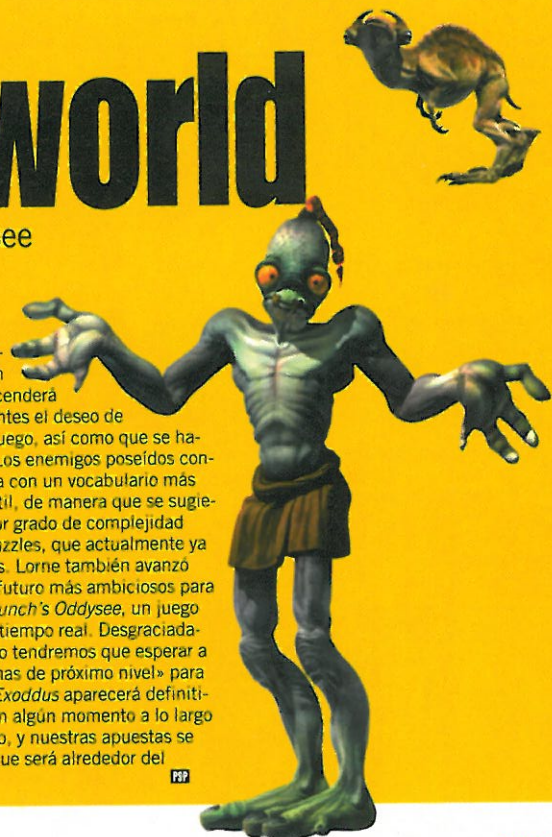
● Noticias

Oddworld

Los creadores de Abe's Oddysee hablan sobre el futuro de la serie Oddworld

Aunque siempre supimos que *Oddworld Abe's Oddysee* era la primera parte de una trilogía de juegos, ha sido difícil conseguir detalles auténticos y confirmaciones. En una entrevista con la periodista norteamericana Lorne Lanning, el presidente de la empresa que desarrolla la serie, *Oddworld Inhabitants*, lo cuenta todo. El próximo juego de la serie (que se transforma en una «quintología», una palabra inventada si es que no existe ya) será *Abe's Exoddus*. El juego retomará el guión al final de *Oddysee*, y (ligeramente decepcionante) utilizará el mismo motor básico. Habrá, de todas formas, películas completamente nuevas, nuevos personajes, nuevos niveles y será, definitivamente, más divertido y se jugará mejor que en el primer jue-

go. La nueva creación de Abe encenderá más que antes el deseo de poseer el juego, así como que se hable de él. Los enemigos poseídos contarán ahora con un vocabulario más amplio y útil, de manera que se sugiere un mayor grado de complejidad para los puzzles, que actualmente ya son buenos. Lorne también avanzó planes de futuro más ambiciosos para el título *Munch's Oddysee*, un juego en 3-D en tiempo real. Desgraciadamente, sólo tendremos que esperar a «los sistemas de próximo nivel» para probarlo. *Exoddus* aparecerá definitivamente en algún momento a lo largo de este año, y nuestras apuestas se dirigen a que será alrededor del verano.



Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

● Primer contacto

Mundial '98

Espera a ver cómo aumentan espectacularmente las ventas del juego de fútbol de Proein si España hace un buen papel en Francia

El Mundial de fútbol de Francia '98 de este verano será el mayor acontecimiento, en términos de audiencia, asistencia e ingresos generados, nunca visto en el planeta. Una reñida de juegos de fútbol estará compitiendo por tus ahorros. Después de asegurarse los derechos y de llamarle *Mundial '98*,



los desarrolladores de Z-Axis se mueven a toda velocidad, jactándose de la falta de comentarios del juego (en su lugar, oírás a los jugadores gritándose en sus propias lenguas) y de la alta resolución del juego, de la captura de movimientos de los jugadores y, curiosamente, de los gráficos al estilo ISS Pro. Predecimos un éxito definitivo.



▲ No es el momento para juegos de aviones. ¡Hay un partido del Mundial por ganar! ¡Has marcado!

► Para sorpresa de nadie, *Mundial '98* tendrá todos los ángulos de cámara habituales.



● Noticias

ASCII asalta el mundo de las pistolas

¡Se vende el Pad, de lo mejorcito, junto con unos auriculares!

Antes incluso de que se comercializase la secuela de *Biohazard*, ASCII Japón anunció la venta de un Pad dedicado únicamente al monstruoso éxito (perdón) de Capcom, *Resident Evil 2*. A un precio de 3.300 yens (unas 4.000 pesetas), los botones laterales se han trasladado a la parte delantera del Pad y se han pro-

gramado para activar las funciones específicas que requiere *Resident Evil*. Para conseguir un mayor realismo, el mando derecho ha sido reemplazado por un puño de pistola, y unos botones denominados «Dash» y «Action» están situados debajo, en el lugar que corresponde habitualmente a los botones «X» y «R1». No se sabe nada todavía sobre

si el Pad será lanzado al mercado español, nos gustaría pensar que sí, dado el considerable éxito que conseguirá el juego. Todo esto nos lleva a esos elegantes auriculares para *Resident Evil* de ASCII (en la foto).

Un nuevo Pad, auriculares incluidos, para los amantes de *Resident Evil 2*. ¿Qué te parece?



▲ Un mando creado específicamente para *Resident Evil 2*. Los botones han sido distribuidos alrededor para hacer el juego más efectivo y sospechamos, aunque todavía no lo tenemos confirmado, que hay un gatillo debajo del mando derecho. Si lo miras de cerca, sólo podrás adivinar una mancha negra. Más cerca.

● Primer contacto

Copa del Mundo: Francia '98

Vive la emoción del Mundial en tu Play

El campeonato Mundial de Fútbol Francia '98 está a la vuelta de la esquina y Electronic Arts ha aprovechado el acontecimiento para lanzar al mercado consolero el juego que, de momento y de manera provisional, lleva por título el mismo nombre que el torneo. Los comentarios en

castellano de los súper conocidos periodistas deportivos Manolo Lama y Paco González contribuyen a dar un mayor realismo al juego, ya de por sí increíblemente veraz. Un realismo llevado en ocasiones a situaciones tan curiosas como la posibilidad de ver cómo se van ensuciando los jugadores a medida que avanza el partido. Los porteros aprenden de sus errores y los cambios de la formación del equipo y las estrategias de juego permiten modificar el estilo del juego a medida que se desarrolla el encuentro.

Se trata de una simulación auténtica de la Copa del Mundo, con todos los equipos, estadios, uniformes, etc. Podrás escoger entre tres modos de juego. Equipos clásicos, te



permitirá recrear todas las finales en la historia de este trofeo y dirigir a los equipos clásicos. Con el modo Trivial podrás responder las preguntas planteadas sobre la Copa del Mundo y los equipos participantes. Finalmente, el modo Realismo, que recoge las populares reacciones de los jugadores en el momento de marcar un gol. Cada equipo puede seleccionar un determinado número de estrategias y estilos de juego en función



de la estrategia que realice el equipo contrario. Únicamente aquél que gane la Copa del Mundo podrá optar a las ocho finales más importantes de la historia, además de tener la

oportunidad de jugar como uno de los 16 equipos más célebres. Podrás gozar incluso de las ceremonias de apertura y clausura, los himnos, los premios y los cánticos más típicos que entona el público. En fin, que a partir de mayo ya podrás disfrutar de la emoción del Mundial, sin tener por ello que desprenderte ni abandonar tu querida consola gris. Gracias chicos de Electronic Arts.

- Atari pretende resucitar el arcade clásico para cuatro jugadores *Gauntlet*. La actualización, hasta ahora sin nombre, contendrá todas las clases del antiguo juego (Valkiria, Guerrero, Elfo y Hada) y una visión isométrica en 3-D. Las versiones domésticas ya tienen fecha prevista. Preparaos...
- Psygnosis ha confirmado la secuela de *Colony Wars*. Su nombre *Colony Wars: Vendetta*, que aparecerá a finales de este año.
- *Söldnerschild*, de Koei, es un juego de estrategia por turnos, con juegos de rol llamativos y más de 200 personajes. Se cambiará el título para proteger a los inocentes...



● Japón

Desde Oriente

Los japoneses son un pueblo eficaz. Nunca utilizan una palabra si con media hay suficiente. *Pocket Monsters* quedó reducido a «*Pokemon*», por ejemplo. Arnold Schwarzenegger es conocido como «Schwarzenegger», lo cual no es, quizá, la forma destacada y masculina que a él le gustaría. *Biohazard 2* adquirió la abreviación, entre los aficionados, de «*Bio 2*» mucho antes de que saliera al mercado. El primer día de venta, se instalaron estantes especiales a la puerta de todas las tiendas de juegos en Akihabara y Shinjuku (los dos distritos principales de juegos de Tokio) para satisfacer la demanda. Cuando pasé por ahí para echar una ojeada, el juego se estaba moviendo vivamente, volando de los estantes como si cada visitante de cada tienda echara mano de un ejemplar. En las listas de éxitos japonesas de los próximos meses aparecerán enormes cifras de venta.

Os habla vuestro corresponsal en Tokio, un loco de la PlayStation

De todas formas, *Biohazard 2* no celebrará la fiesta él sólo. Deberá compartirla con *Bust A Move*, de Enix, el delirante clónico de *Pappapappa*. En las máquinas de demostración, alineadas en la calle, dominaba el excéntrico título de baile, y había colas de jugadores esperando pacientemente su oportunidad, a pesar de tener que jugar con personajes de nombres tan masculino-femeninos como Pinky, Gas-O

y Hamm. Éste ha sido, realmente, un mes terriblemente excitante para los usuarios de PlayStation, ya que se ha hablado mucho de un grupo de títulos de primera calidad. El poderoso *Gran Turismo* se ha saltado las normas, seguido del adulado hasta el infinito, *Tomb Raider 2*, *Chocobo No Fushigina Dungeon*, *Biohazard 2* y *Bust A Move*. *Formula 1 '97* casi irrumpió en la fiesta japonesa, pero fue superado en ventas por su rival occidental *V-Rally*.

Square se está preparando para otra sesión de dominación mundial mientras *Parasite Eve*, de estilo *Resident Evil*, llega a las listas de éxitos de «los más buscados» en la mayor parte de la prensa japonesa de juegos. Mientras tanto, *Gran Turismo*, de Sony, adelanta a *Tales of Destiny*, de Namco, si tomamos como referencia las cifras de ejemplares vendidos este mes, aunque *Chocobo* le está pisando los talones. Si todo esto suena un poco confuso a la vista de la lista de éxitos que acompaña este artículo, es porque en el artículo nos referimos a ventas mensuales acumuladas.

LISTA DE ÉXITOS JAPONESA

Juego

- 1 Chocobo's Mysterious Dungeon
- 2 Tales Of Destiny
- 3 Momotarou Dentetsu 7
- 4 Front Mission Alternative
- 5 Crash Bandicoot 2
- 6 Gran Turismo
- 7 Everybody's Golf
- 8 Densha De Go!
- 9 Real Robots Final Attack
- 10 V-Rally

● Japón

Tekken 3, a la venta

Por fin ha salido a la venta en Japón *Tekken 3*. Y ahí va un adelanto para los más impacientes: tendrá un nuevo personaje, un pequeño dinosaurio llamado Gon. ¿Ya lo sabías? Enhorabuena. Pero ¿a qué no sabías que el juego va a tener una nueva opción llamada *Tekken Force*? Ésta consistirá en ir avanzando y dar tortazos a todo aquello que se mueva. Además, podrás ver todos

los finales y escuchar las músicas de los dos títulos que le han precedido. Eso sí, tendrás que tenerlos. ¡Elemental, querido Watson! Se trata de la secuela más esperada por todos los usuarios de Play, sin olvidarnos de *Resident Evil 2*. El juego se venderá con un mando especial que Namco ha preparado para esta ocasión.

Aquí no acaba la historia del Imperio del Sol Naciente. Otro título que está barriendo el mercado



Éste es el aspecto que tendrá este gran periférico.

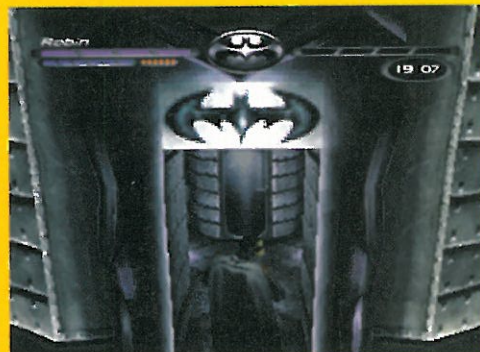
es *Tenchu*. La compañía que lo ha

● Puesta al día

Batman & Robin

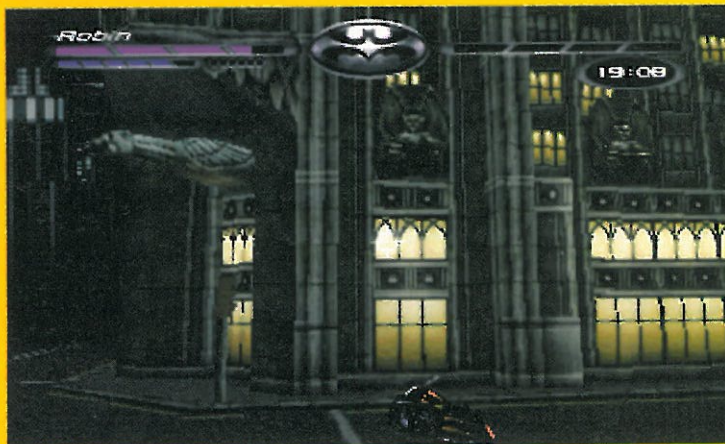
La conversión del cómic a PlayStation

Si eres uno de los consueleros fans de las aventuras de Batman, New Software Center te brinda ahora oportunidad de convertirte en su protagonista. Bajo la estricta supervisión de Warner Bros y con voces y textos en pantalla en perfecto castellano, aparecerá en mayo *Batman & Robin*, un juego fiel a sus orígenes que mezcla la acción, la investigación y la lucha (arcade). Puedes elegir ser Batman, Robin o la Batgirl en cualquier momento, en función de cómo se desarrolla la historia. Así, si necesitas más fuerza para luchar contra el maléfico Mr. Freeze puedes convertirte en Batman, mientras que si deseas ser ágil porque lo que quieres es pasar inadvertida, la Batgirl será tu personaje ideal. La acción



se desarrolla en tres días en la ciudad de Gotham, como en el film, en los que además de enfrentarte a Mr. Freeze tendrás que luchar también con Poison Ivy, los malos de la película. Como ya sabrás, a causa de las investigaciones que pone en práctica con la intención de curar a su mujer, Mr. Freeze contrae una enfermedad por la que necesita mantener su temperatura corporal bajo cero. Por esta razón, se dedica a robar diamantes, ya que son los únicos que le permiten conservarse a dicha

temperatura. A su vez, la bióloga Poison Ivy se enfrasca en una lucha en defensa de la naturaleza, en la que, claro está, ella está llamada a reinar. Para poder enfrentarte a ellos, dispones de todos los Batartículos. Además, podrás consultar, en todo momento, la Batcomputadora que se encuentra en la Batcueva para encontrar o seguir las pistas. Las fases de conducción te llevarán al lugar que desees. La música de la película contribuye a recrear el ambiente tétrico en el que te mueves.



puesto a la venta no podía ser otra que Sony Music y Acquire. El juego mezcla una música perfecta con unos excelentes gráficos. Además, puedes elegir dos personajes: Rikimaru el ninja y Ayame la samurai. Se trata de un programa bastante sangriento. Y por último, otra gran sorpresa. ¿Os suena



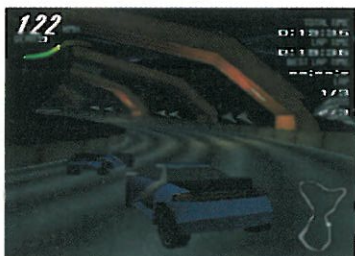
Clock Tower, un juego no muy bonito gráficamente pero con una gran dosis de terror? Pues en Japón acaba de salir su segunda parte y está teniendo un considerable éxito. Además de una mejora gráfica respecto al original, este juego será el más terrorífico jamás creado para la PlayStation. ¿Podrás soportar la espera?

Intro

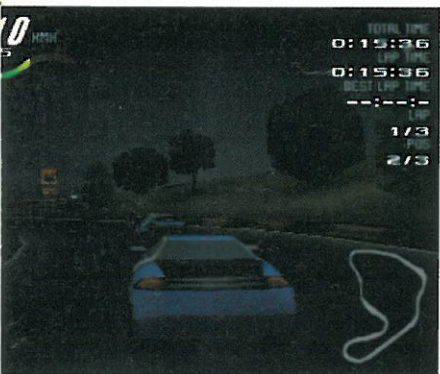
Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation



▲ El motor es perfectamente capaz de manejar accidentes espectaculares en tiempo real.



▲ La enorme suma de polígonos también elimina el temblor de la imagen, convirtiéndola en una experiencia incomparable.



● Primer contacto

Motorhead

Llega, de Gremlin, el perseguidor de Gran Turismo

Aunque ya está condenado a ser superado de forma definitiva por *Gran Turismo*, te harías un flaco favor a ti mismo si ignorases este destacado juego de carreras. *Motorhead* es un fragmento de programación que quita el aliento, a 50 cuadros por segundo, en alta resolución, al más puro estilo *Rapid Racer*. Es súper suave e increíblemente detallado. Los coches están contruidos con más de 300 polígonos cada uno, mientras que las pistas están fabricadas con más de 15.000. Añádele una ingeniosa optimización para eliminar completamente los reflejos, además de algunos inteligentes efectos (luces de faros, humo y chispas) y un modo dos jugadores a pantalla partida y empezarás a entender por qué en Gremlin están tan orgullosos del juego.

Las innovaciones tampoco terminan aquí. Debajo de lo que se ve,



hay un impresionante sistema de Inteligencia Artificial que controla los otros coches de una forma que no encontrarás en otros títulos de carreras. En esos coches, en realidad, los volantes giran y los pedales

son pulsados con imaginación en lugar de seguir rutas pre-establecidas alrededor de las ocho pistas futurísticas. Es, realmente, un buen trabajo, pero también lo es *Gran Turismo*. **PS**

● Puesta al día

Powerboat Racing

¿Un título de carreras de lanchas de Interplay?

Powerboat Racing era un juego de saltos y botes cuando lo vimos por primera vez hace un par de números. Gráficamente, la versión para PlayStation no es nada del otro mundo, aunque no se puede decir que sea algo espantoso. De todas formas, después de jugar la última versión un rato, damos testimonio de su convincente sensación de carrera sobre el agua.

A diferencia de *Rapid Racer*, la manera en que los botes se hunden en el agua es correcta, y girar, aunque sea difícil al principio, rápidamente se vuelve algo natural en cuanto llegas a dominar el sistema

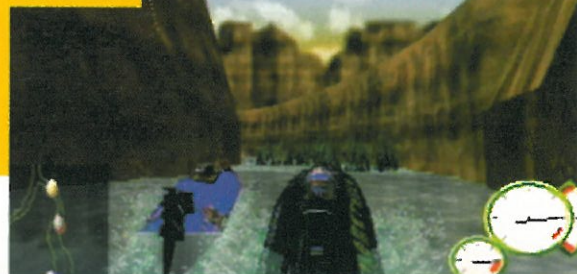
de dirección, orientado hacia la popa. Puedes ajustar el reglaje del barco para cambiar la altura sobre la que se asienta en el agua, provocando todavía mayores alteraciones en la conducción. Deberás adaptarte a las diferentes condiciones en las 12 carreras existentes. Si, por ejemplo, lo dejas demasiado bajo en un espacio de saltos, el bote se sumerge demasiado cuando caes sobre el agua, haciéndote perder un valioso tiempo, mientras que si lo ajustas demasiado alto, te hace inestable en las aguas agitadas. Para complicar aún más las cosas, los circuitos ofrecen atajos, por lo que deberás estar muy atento. **PS**



▲ El agua es manipulada de una forma impresionante, con estelas de otros botes y olas que provocan constantes dolores de cabeza. Deberás conducir con los nervios de punta para ganar.



▲ Mientras aceleras, el bote se hunde de la popa, y el motor lo levanta por delante, haciéndolo inestable.



¿Quién mató a Sarah Hopkins?

THE LAST REPORT

¡SI TE GUSTAN LAS INVESTIGACIONES LLENAS DE INTRIGA Y ACCIÓN, NO TE PIERDAS ESTA TREPIDANTE AVENTURA!



- Decenas de pistas que tendrás que buscar
- Numerosos enigmas que resolver
- Personajes que identificar
- Excepcionales animaciones

Una advertencia: No te fies de nadie...

Un error podría ser fatal...

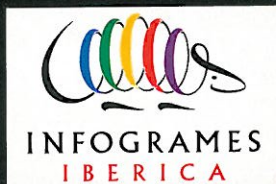


© 1997 Microïds. All Rights Reserved.

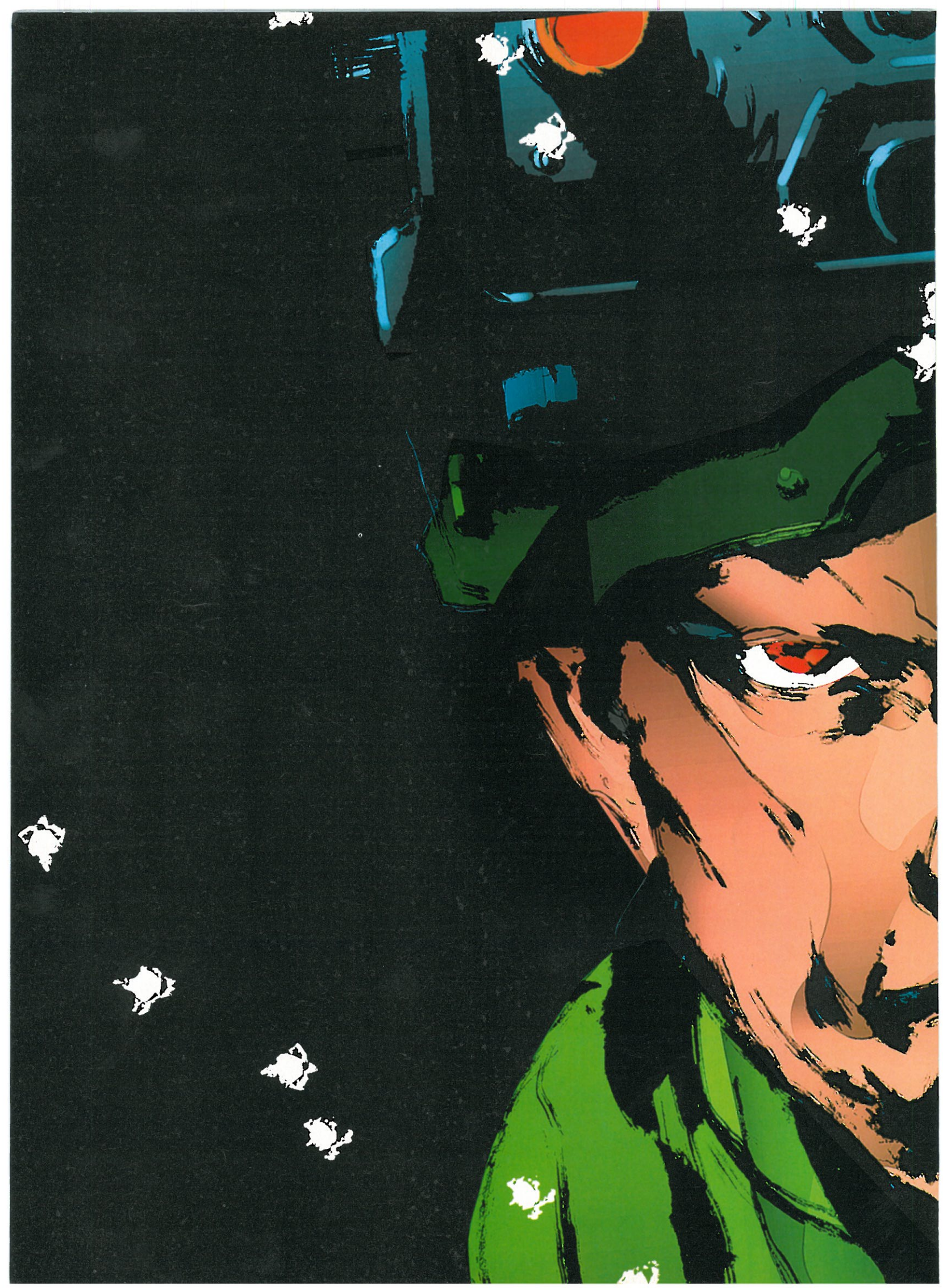
Distribuido por:



"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



<http://www.microïds.com>



METAL

Utiliza visores nocturnos, activa el modo de recuperación de datos.



GEAR

Descubrimos el súper juego de lucha de Konami...



HISTORIA

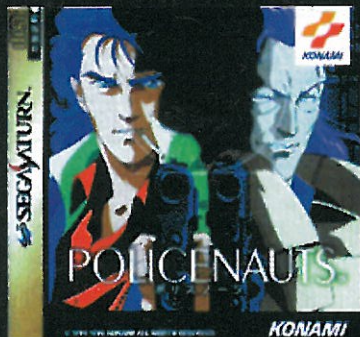
METAL GEAR SOLID NO HA SURGIDO DE LA NADA

Desde que fuera responsable del MSX2 original, el productor Hideo Kojima (ejecutor también de los clásicos *Policenauts* y *Snatcher*) siguió albergando sueños para una versión más avanzada: «No dejé nunca de pensar en ello, y cuando apareció la PlayStation en el mercado, consideré todas sus posibilidades antes de darme cuenta de que era posible concebir un nuevo título de *Metal Gear*.»

El juego original *Metal Gear* y su secuela *Solid Snake* tuvieron un efecto revolucionario para su época (rompiendo con la norma de lo frágil) y recibieron una impresionante acogida. La serie se trasladó a la entonces espléndida Famicom de Nintendo antes de desaparecer durante diez largos años, mientras la tecnología alcanzaba el nivel idóneo para los planes del Sr. Kojima. «Tengo este proyecto en mente desde 1994. Para entonces, ya teníamos los argumentos básicos y Yoji Shinkawa, el diseñador jefe, ya había empezado a elaborar los diseños. Pero no fue hasta septiembre del año 1996, que nos pusimos a trabajar en serio.»

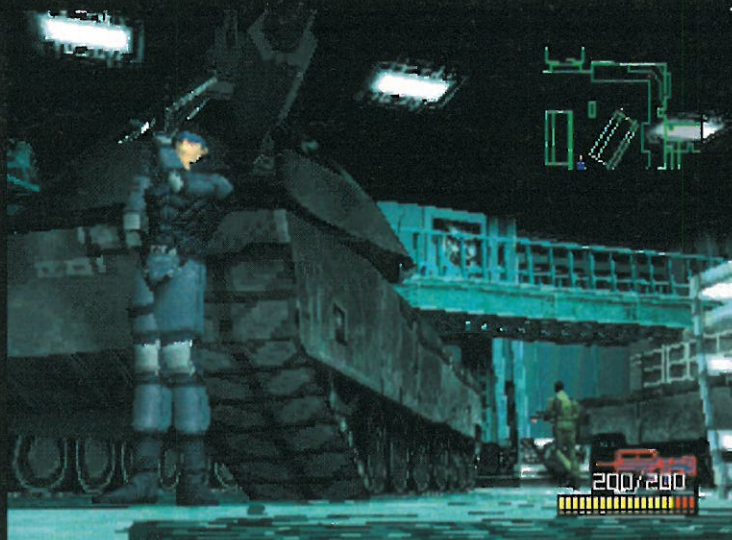


▲ El *Metal Gear* original apareció en MSX2 en 1987 y obtuvo un rotundo éxito en Japón. Rápidamente le siguieron una secuela y una conversión a Nintendo. Los fans más acérrimos han estado esperando una actualización desde entonces.



▲ Hideo Kojima es, de nuevo, la mente retorcida que se esconde detrás de *Policenauts* y *Snatcher*, dos aventuras de las que rompen moldes.

▼ El rifle francotirador también puede entrar con el zoom, lo que te permite acabar con algún centinela distraído con sólo darle a un botón. ¿A ver? ¿Qué prefiero? ¿Cabeza, piernas o estómago?



MI SOMBRA Y YO

ANTES DE PROBAR TUS ARMAS, PON A PRUEBA TUS DOTES PARA EL SIGILO

La mayor parte del tiempo tendrás que pasar desapercibido. Te has infiltrado en una base muy bien custodiada (ya se sabe, después de todo, contiene armas nucleares), así que llamar la atención de los malos no es una buena idea. La mayoría de los guardias tienen «espacios» asignados y tendrás que colarte entre los rincones o enfrentarte a cada centinela tan rápida y sigilosamente como te sea posible, antes de ocultar sus cuerpos por el complejo y escaparte para no ser detectado. Un minuto más y...



▲ Si te agachas y activas la perspectiva en primera persona, puedes curiosear por debajo de los tanques. ¿Un tiro a las piernas quizá?



▲ La oscuridad es tu aliada. Si te pegas a una pared en sombras, puedes hacerte prácticamente invisible para los guardas

◀ Fíjate en el mapa en la parte superior derecha de la pantalla. Tu objetivo es deslizarte sigilosamente a través del complejo sin cruzarte en la línea de visión de los guardias.



▲ Otra esquina del mismo tanque. Lógicamente no todos los objetos pueden cubrirte del todo, a menos que te agaches.



▲ Es evidente que has alertado a alguien, porque el guarda del fondo está corriendo. Sólo lo hacen cuando están investigando alguna alteración del orden. Por suerte, ha pasado de largo.



PERSPECTIVAS

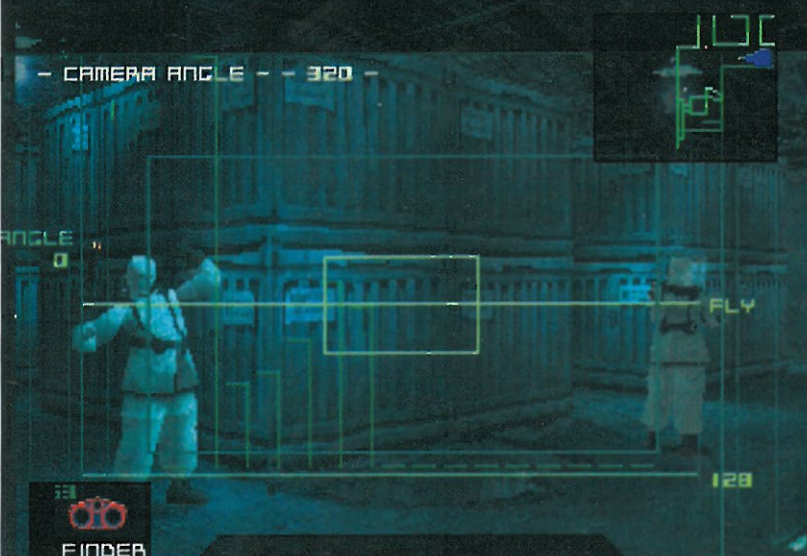
¿QUIERES ESTAR FUERA O DENTRO DE TU CABEZA?

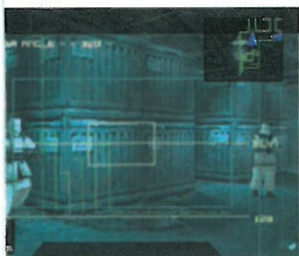
Aunque casi todo el juego funciona en una perspectiva en tercera persona similar a la de *Resident Evil*, también existe la posibilidad de jugar en primera persona cuando se requiera. Aparte de hacer que el juego parezca un clon de *Doom*, esta perspectiva te resultará muy útil para utilizar el rifle de francotirador y para vigilar.



▲ La perspectiva en tercera persona se parece más a la de *Resident Evil* que a la de *Tomb Raider*, pero los niveles poligonales (en oposición a los prerrenderizados) permiten que las cámaras te sigan donde quiera que vayas.

◀ Puedes utilizar los prismáticos antes de meterte de cabeza en situaciones potencialmente adversas.





▲ Comprueba los movimientos de los guardas antes de comprometerte.



▲ Él todavía no lo sabe, pero ese centinela es más peligroso que la propia muerte. ¿O estamos hablando de ti?

Metal (Metal). Gear (Equipo). Solid (Macizo). Tres buenas palabras que serían suficientes para definir un juego duro como una roca. ¿Pero qué significan si relacionamos las tres? Más de lo que te imaginas. Metal Gear es el término que se le da a un tanque portador de una cabeza nuclear (un preocupante pedazo de equipo, sin duda), y Solid se refiere, por un lado, a los gráficos poligonales y, por otro, a lo «potente» que está el héroe de la historia (o sea tú), Solid Snake. Después de un par de lanzamientos hace tiempo olvidados, se diría que Konami ha estado esperando el momento justo para resucitar a Mr. Snake. Y ese momento, está a punto de llegar...

Sigiloso...

Sorprendentemente, éste, el proyecto más ambicioso de todos en cuanto a técnica se refiere, toma como ejemplo para la mayor parte de su jugabilidad al original *Metal Gear*, que apareció en el formato de ordenador doméstico MSX2 allá por el año 1987 (véase el apartado *Historia*).

En particular, la jugabilidad, «espionaje secreto», sigue el trazado del original, en el que luchar por abrirte paso a través de los niveles, con un sinfín de armas retronando a tu alrededor, no es necesariamente el enfoque más sensato, ni el más viable. En vez de eso, tendrás que emplear la cautela (o sea que deberás arrastrarte) para eliminar a los vigilantes que siempre están alerta y, a ser posible, hacerlo de uno en uno. Si dejaras que alguno de los guardas del recinto hiciera sonar la alarma, en cuestión de segundos te verías inmerso en una marea de pelotones seriamente armados hasta los dientes y con instrucciones muy precisas de disparar a matar.

Snake va desarrollando poco a poco sus habilidades y su armamento, a modo de juego de rol, así que, aunque no se descarta que más adelante puedas involucrarte en algún que otro tiroteo, antes tendrás que dedicarte largo y tendido a deslizarte sigilosamente, degollar gargantas y ocultar cuerpos. Al principio del juego tus únicas posesiones son un cuchillo de caza y un paquete de cigarrillos. Y además no llevas fuego. Qué típico.

Yankies entusiasmados

Así que a pesar del impresionante despliegue de polígonos en tiempo real, *Metal Gear Solid* es ambas cosas: por un lado, acción basada en la inteligencia humana y, por otro, un juego de rol cargado de acción.

Para llegar al fondo de este asunto tan endiablamente adulto, hablamos con un veterano de Konami, Hideo Kojima, productor de reputación consagrada. Antes de contarte lo que nos avanzó, te explicamos lo que nos comentaron un par de sus apasionados colegas americanos.

Randy Severin, director de producción para Konami USA, es sin duda un hombre entusiasmado que proclama que «*Metal Gear Solid* es,



▲ Sólo la imagen del complejo en sí ya parece que va a elevar los niveles de diseño PlayStation a nuevos horizontes. Nunca se había alcanzado tanto detalle.

▲▲ Esto no es una captura del juego, pero muestra las figuras poligonales en todo su esplendor de detalles. Parece que vas a tener problemas.

◀ Uno de los muchos detalles del juego es el modo en que puedes saber qué están pensando los guardas. Un signo de interrogación significa que están confusos, mientras que un signo de admiración quiere decir que te han visto y que están a punto de a) hacer sonar la alarma, b) matarte a tiros.

sin lugar a dudas, uno de los juegos de gráficos y jugabilidad más impresionantes que Konami haya creado jamás. Los jugadores se sentirán profundamente absorbidos en su argumento de alto espionaje».

Mark Powitt, vice presidente de planificación y proyectos, asegura que «los fans más incondicionales han estado esperando *Metal Gear* desde que apareciera el original el año 1987. MGS es, por un lado, un *thriller* de espionaje y, por otro, una aventura de acción que sabrá conservar su reputación de 'obra maestra de la épica' en su transición hacia los gráficos de 32 bits».

Ellos dirán lo que quieran, claro, pero el Sr. Kojima opta por una línea más sobria, aunque no menos convincente. Siendo el guionista y productor no siente la necesidad de promocionar su producto. Después de todo, él *sabe* lo bueno que es.

Por suerte para nosotros, también conoce todos los entresijos del juego. Y tú estás a punto de saberlos.

Empecemos por los fondos. La promoción de prensa de Konami nos aclara este punto desde su peculiar y entusiasta punto de vista: «¡SNAKE aparece justo cuando la amenaza del peor terrorismo de la historia de la humanidad está a punto hacerse realidad!»

«¡La amenaza del peor terrorismo de la historia de la humanidad está a punto hacerse realidad!»

EL REPARTO

METAL GEAR SOLID PRESENTA UN GRAN NÚMERO DE PERSONAJES AL MÁS PURO ESTILO JAPONÉS

A medida que vayas progresando, irás conociendo una amplia gama de personajes súper exagerados, pero eso sí, terriblemente serios. Algunos te ayudarán, mientras que otros harán todo lo posible por detenerte. Podrás comunicarte por radio con colegas como Mei Lin, mientras que a otros te los encontrarás en el complejo. Cabe destacar, Big Boss (a quien por supuesto tienes que parar los pies), tu opuesto diabólico, Liquid Snake y, mucho más adelante, el ninja robótico, o sea, un tal Ninja. La publicidad del título asegura que «no son simples personajes en función del juego, sino que tienen su propia vida. Incluso en las situaciones más simples, se cruzan en la historia sentimientos como la amistad, el amor y la traición».



MEI LIN



DR. NAOMI



LIQUID SNAKE



MASTER MILLER



MERYL SILVERBURGH



NINJA



NATASHA ROMANENKO



OTACON



DECOY OCTOPUS



PSYCHO MANTIS



REVOLVER OCELOT



ROY KYANBEL



BIG BOSS



SNIPER WOLF



SOLID SNAKE



VULCAN RAVEN

INTERNET

SI PUEDES, MIRA ALGUNAS SECUENCIAS EXPLOSIVAS

Si estas imágenes no te acaban de emocionar, las películas lo harán. Si tienes acceso a Internet, visita el Web que aparece debajo de estas líneas y descarga verdaderas secuencias.

<http://www.konami.com/movies.htm>

Y tú que creías que Internet sólo servía para buscar fotos porno...



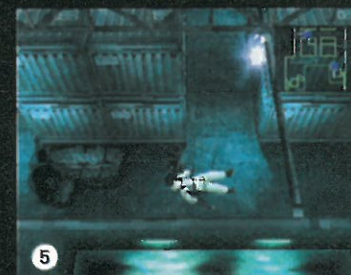
2



3



4



5

ÍNTIMO Y PERSONAL

NO SE PUEDE HACER UNA TORTILLA SIN BATIR LOS HUEVOS. VIOLENTAMENTE

Si necesitas luchar contra un centinela inoportuno, tienes dos opciones. Puedes dispararle y correr el riesgo de alertar a toda la base, o acercarte para enfrentarte a él de forma más íntima.

1

Cuando estés cara a cara con un guardia, puedes golpearle con la culata de tu arma, pegarle un simple puñetazo o estrangularlo allí mismo.

2 a 5

Si te sitúas detrás de un guardia, puedes degollarlo. ¡Qué agradable! Y mejor aún, ahora podrás utilizarlo como escudo humano para repeler cualquier tiroteo resultante.



➔ Después de esta eufórica introducción, los chicos de Kojima explican el argumento en términos generales con un estilo taladradora: «¡Las tropas especiales están a punto de pasar a la acción! ¡La ocupación del depósito de armas nucleares! ¡Snake vuelve al ataque, de nuevo, solo!»

Lo que intentan decirnos es que FOXHOUND, un grupo americano de fuerzas especiales encargado de custodiar las últimas reservas nucleares de Estados Unidos, en vez de cumplir órdenes, ha decidido hacerse con el botín. Se ha convertido en el grupo terrorista más peligroso de la historia de la humanidad y mantiene al gobierno bajo chantaje. Aquí es donde entras tú y tus cigarrillos. Tienes 24 horas para infiltrarte en el complejo FOXHOUND.

Reacio a comentar puntos específicos del argumento, el Sr. Kojima parece estar sólo dispuesto a revelar que «hay una gran historia principal, pero tendrá dos secuencias finales diferentes y en total aparecerán 20 personajes principales». Añade que «existirá la posibilidad de comunicarse por radio con los otros personajes. Como resultado, la historia del juego podrá mantener su linealidad, aun cuando salgas de la habitación en busca de sub-argumentos y nuevas diversiones». Ummm, parece que nos esperan unas cuantas sorpresas para cuando el juego esté terminado.

Preocupados por los polígonos

Pero la parte más interesante del juego es, con creces, la decisión de utilizar polígonos. No sólo los personajes son creaciones poligonales, sino que también lo es todo lo demás, lo cual permite que la cámara se mueva por todas partes, siguiendo la acción, en vez de conectarse a otro estático fondo renderizado al estilo *Resident Evil*. Kojima reconoce que «al principio nos preocupaba trabajar con polígonos. El

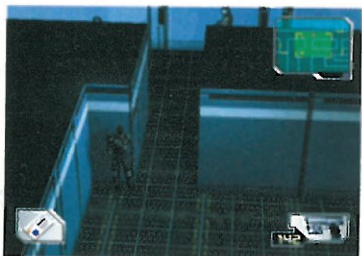


juego se ha mantenido a una velocidad constante de 30 cuadros por segundo, pero tuvimos ciertas dificultades cuando empezamos a construir los edificios y a añadir los personajes». Asegura que «el cambio de visión se consigue a través de la ventana de ítems. Algunos objetos no funcionaban adecuadamente porque no conseguimos darles las proporciones correctas. Las puertas eran demasiado grandes y las mesas demasiado pequeñas. Al final, acabamos usando una cámara minatura de 8mm que movíamos en una maqueta tipo Lego. Resulta bastante difícil dirigir la cámara en 3-D. No puedes hacer la típica trampa de cortar algunas escenas, y tienes que conseguir que la imagen sea lo más cómoda posible para el jugador.» Los controles utilizarán todos los botones del joystick. El D-pad, por supuesto, controla al personaje. Un botón te permite estar de pie o arrastrarte, otro dispara las armas, mientras que los botones laterales las seleccionan. También se podrá golpear al adversario y además, se podrá utilizar el Pad analógico ya que un control de 360° mejora muchísimo la jugabilidad.

Mientras que los problemas técnicos constituyeron un constante desafío para todo el equipo, no parece haber ninguna duda en cuanto a que el aspecto artístico

«Al final, acabamos usando una cámara minatura de 8mm que movíamos en una maqueta tipo Lego»

▼ El mapa de pantalla te permite aprenderte los golpes de los guardas.



▲ Aunque la visualización del estado y las armas todavía puede cambiar, ya te puedes hacer una ligera idea de lo que predominará en el juego.

▲ Sospechamos que también podrás acceder al sistema de circuito cerrado de cámara del complejo para ver qué está sucediendo en otras áreas.



FLASH

FÍJATE EN LOS GRÁFICOS

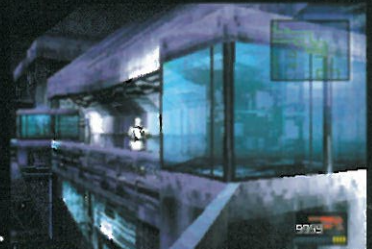
Todas estas capturas muestran un juego de gráficos buenísimos, pero Kojima insiste en que la versión que aquí se muestra es todavía «preliminar», y que hay un montón de mejoras gráficas todavía por hacer. «Por ejemplo, las texturas van a ser mejores.»

Sin embargo, un efecto particularmente apetitoso demostró ser demasiado para el estómago de nuestra PlayStation. «Queríamos simular un efecto de imágenes borrosas, durante las escenas de combate. Técnicamente lo conseguimos, pero requería demasiada potencia de proceso y, en las escenas de lucha en tiempo real, la velocidad del juego disminuía considerablemente. Siempre hay casos en que las ideas no pueden realizarse.»

Aun así, no hay de qué preocuparse. Hemos visto más efectos visuales que en la inmensa mayoría de juegos acabados para PlayStation. Como ejemplo, echa un vistazo a estas capturas.



▲ Un toque sutil, pero perfectamente realizado, es el destello de las balas rebotando, mientras que el efecto del flash tampoco está nada mal.



▲ Aquí puedes contemplar unos preciosos efectos de transparencia, que imitando el cristal dan el pego. Aunque son mucho más bonitos cuando los rompes en mil pedazos.



▲ Avénturate a salir al exterior y no pasará mucho tiempo antes de que un montón de focos te iluminen. Konami aprovecha la oportunidad para enorgullecerse de sus técnicas de iluminación en tiempo real.

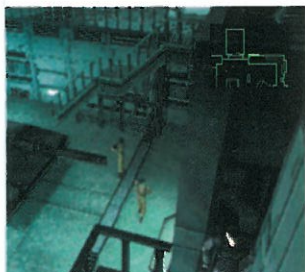


FA-MAS
 ファマス。連射、フルオート可能。
 レーザーサイト装備。

LIFE

WEAPON

1	24	2	28	65
---	----	---	----	----



▲ El nivel del garaje de tanques es el más completo.



▲ Los guardas parecen mirar exactamente hacia dónde se dirigen, y no detrás de ellos.

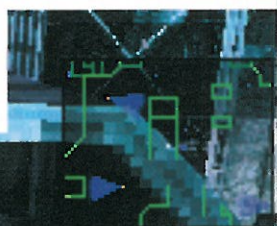
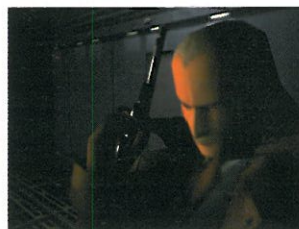
de las cosas estuvo claramente encaminado desde el principio. Por ejemplo, descartar la captura de movimiento nos da una idea clara del enfoque de los productores. «Intentamos reproducir los movimientos del ser humano utilizando métodos tradicionales. Diseñar los movimientos de este modo, hace que parezcan un poco exagerados. Sin embargo, nosotros queríamos que fuera así, como en una película de dibujos animados. Contamos con el trabajo de un especialista japonés en animación que diseñó los movimientos a mano, basándose en su experiencia. Ocurre lo mismo cuando hay una explosión, no es un modelo perfecto de una explosión verdadera. Lo mismo sucede en las películas, donde se utilizan cables, y maderas ligeras y especialistas que imitan la vida real.»

Armas y comandos especiales reales

Los desarrolladores no le han dado la espalda del todo a la realidad. La oscura atmósfera de *Metal Gear Solid* también requirió un estudio exhaustivo del tema. Y no consistió tanto en empaparse de teoría en los libros como puede parecer. «Intentamos experimentarlo todo directamente, en vez de orientarnos con libros y vídeos. Para las armas consultamos a un experto en armas de fuego, observamos un comando SWAT (especializado en armas y tácticas terroristas) en acción y vimos tanques en movimiento. Algunos de los miembros del equipo incluso llegaron a disparar algún arma personalmente.»

Parece que tiene todos los números para ser un verdadero ganador y, por lo que hemos visto, tenemos que sumarnos al equipo de desarrollo y predecir que *Metal Gear Solid* será, sin lugar a dudas, uno de los dos o tres títulos que destacarán en 1998. «La mayoría de la gente parece considerar a *Biohazard 2* (*Resident Evil 2*) como el más firme competidor de *Metal Gear Solid*. Teniendo en cuenta el mercado, es posible que los dos juegos puedan ser considerados rivales. Personalmente, pienso que tienen muy poco parecido. Prefiero creer que MGS está más cerca de *Zelda* (viejo juego SNES y próximo éxito de N64) en muchos aspectos», asegura Kojima.

Con lo poco que falta para que el trabajo supere su fase de pulido, sólo nos cabe esperar unos pocos meses para disfrutar de él...



«Contamos con el trabajo de un especialista en animación que diseñó los movimientos como en una película de dibujos animados»



▲ La pistola es una de las primeras armas que consigues. Sólo hay cinco armas en todo el juego, pero te esperan 50 objetos de suma utilidad.



¡A LA VENTA EN TU KIOSCO!

PC FORMAT

EN PORTADA

Manitas del PC

Conviértete en un auténtico experto con nuestra guía de soluciones rápidas

SÚPER TEST

MÓDEMS:

Los mejores dispositivos a 33 Kbps y la última generación de módems con tecnología 56K

COMPARATIVAS

- PDA: Ordenadores de bolsillo
- Gamepads
- Programas de diseño

AULA DIGITAL

- Tratamiento de imagen
- Software 3D
- Todo lo que hay que saber para conectarse en Internet
- Unidades de CD-ROM rápidas

JUEGOS

Analizamos Men in Black, Turok, Oddworld Abe's Oddysee, F22: ADF, Heavy Gear y muchos más

- Así se hizo: Battlezone

NAVEGACIÓN

- Comercio electrónico: De compras por la Red
- Los Oscars en Internet

Este mes con

CD DE REGALO

Incluye un programa completo de dibujo y demos de software antivirus y juegos.

**¡NUEVO PRECIO
CON CD DE REGALO!**

695^{ptas}



¡La revista de entretenimiento PC más vendida del mundo!

TRUCOS!

Las MEJORES guías y más grandes del mundo PlayStation

Grand Theft Auto24

¡TE REVELAMOS DÓNDE ESTÁN TODOS LOS POTENCIADORES!



▲ ¿Quieres aumentar todos tus puntos recogiendo todos y cada uno de los potenciadores que te ofrece el juego? Sigue con atención la guía que te ofrecemos.

► La solución completa, todos los secretos y el camino que debes seguir. TODO lo que necesitas saber.

FIFA '98 & Actua Soccer 2.....40



¡GANA TODOS LOS PARTIDOS!

▲ Los dos mejores y más increíbles simuladores de fútbol de PlayStation. Las estrategias que te permitirán ganar, las formaciones, los trucos, las tácticas y cómo marcar goles en cada partido. Todo lo que te gustaría saber.



Broken Sword 2.....32

¡FINALIZA EL JUEGO!



MÁS TRUCOS

Nightmare Creatures
FIFA: Rumbo al mundial '98
Command & Conquer
C&C Red Alert
MK Mythologies
Test Drive 4
Star Wars Masters of
Teräs Käsi
Z
Time Crisis

Tomb Raider 2



Pandemonium 2
Tomb Raider 2
Croc
Colony Wars
Rosco McQueen

Touring Car



One
Marvel Super Heroes
Touring Car
Jet Rider 2
G-Police

Tomb Raider 2
Grand Theft Auto
Crash Bandicoot 2
Legacy of Kain
Moto Racer
Cool Boarders 2
Frogger
MDK
PaRappa The Rapper
Destruction Derby 2
Felony 11-79
TOCA
Wipeout 2097
Final Fantasy VII

PEQUEÑOS TRUCOS

● Además de lo anteriormente mencionado, te ofrecemos trucos para TODOS o casi todos los juegos. ¿Quién te ofrece más?

¡Trucos!

Las mejores y más grandes guías del mundo PlayStation

● Analizado: PSP Nº 11 ● Puntuación: 80%

Grand Theft Auto

Pasa de ser un vagabundo a convertirte en el rey de los bajos fondos gracias a nuestra detallada guía sobre el juego más controvertido del año: *Grand Theft Auto*...



Puede que tus padres no estén encantados con tu nuevo trabajo, pero al menos consigues más dinero y no estás esclavizado con ese horario de nueve a cinco en una oficina cerrada y de dimensiones claustrofóbicas.

En las páginas siguientes encontrarás mapas de todas las ciudades de *Grand Theft Auto*, con guías para saber dónde se encuentra cada cosa y poder conducir así con conocimiento de causa. De este modo, conseguirás el mayor número posible de puntos y provocarás tanta violencia como puedas en tu intento por llegar a ser el tipo de villano que haría que el propio Jack el Destripador pareciera el osito de Mimosín.

Para empezar, aquí tienes una serie de trucos generales que te facilitan las cosas en cada nivel y que te permitirán deshacerte de algunos policías para que no te falten anécdotas que contar a tus coleguitas atracadores o traficantes de drogas. ¡A por ellos!

- Agénciate un coche rápido y podrás saltar sobre otros vehículos si pasas por encima de una rampa potente. ¿Para qué? Muy fácil. Los coches de la policía no pueden hacerlo.

- Los polis son un poco lentos, sólo pueden dispararte si estás justo delante de ellos. No te pongas delante y solucionado.

- Los gobernadores de la ciudad han prohibido a la policía que lleve a cabo persecuciones a gran velocidad por los parques. Cuando te veas envuelto en una persecución al límite, estate atento a las zonas verdes, en cuanto veas una, no dudes en cruzar por ella. La policía no te seguirá.

- Los polis son más débiles de lo que piensas. Todo eso que ves en las películas son tonterías. Por suerte, los conductores son más duros que el blindaje de los coches, e intentarán chocar contigo aunque lleves un auténtico mastodonte (como un autobús o una limusina). Quizá deberías cambiar de vehículo.

- Un truco un poco obvio. Si los policías tienen suerte y te dan a tu coche, cambialo en cuanto puedas. Los vehículos tocados son más lentos, y si reciben muchos golpes pueden explotar.

- Antes de que un policía te corte el paso, da un volantazo y córtale el paso tú a él, de modo que choque contra tu coche. Si lo haces bien, puedes conseguir que te de unas cinco veces. Entonces su vehículo estará tan tocado que irá muy, muy lento. (Precaución: no sueltes el pie del acelerador por si acaso explota).

- Las pistolas de los policías no pueden disparar sobre el techo de los coches. Los lanzallamas sí.

- Intenta despistar a los agentes utilizando los puentes peatonales que pasan por encima de las autopistas (San Andreas y Vice City). Si tu nivel de «Se busca» es lo suficientemente alto, el poli que haya bajo el puente



▲ En esta misión, tienes que robar la ambulancia con el paciente dentro. Después, márchate para despistar a los policías.

acabará perdiendo a sus compañeros, demasiado alterados por tu captura. Ese policía se quedará vagabundeando bajo el puente.

- Los policías disparan primero sólo si tu nivel de «Se busca» es de cuatro. A pesar de ello, siempre responden a una agresión.

- Si quieres desviar la atención de la policía durante una misión, elige un coche lento tipo Bug, Regal o un taxi. Es poco probable que acabes atropellando a los peatones con uno de éstos.

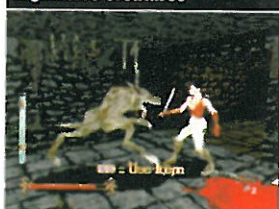
- Durante las persecuciones, la policía utiliza los semáforos para dar con tu posición y emplazar bloqueos.

- Si te arrestan, pierdes todas las armas y la mitad de tu multiplicador de bonus. No le quites el ojo a las tarjetas para salir de la cárcel!



PEQUEÑOS TRUCOS

Nightmare Creatures



Mega trucos

Ve a la pantalla de contraseña e introduce lo siguiente: IZQUIERDA, ARRIBA, TRIÁNGULO, ABAJO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, ARRIBA

Luego presiona START y tendrás varias opciones, entre las cuales te darán la oportunidad de ser un monstruo. También tendrás de todo sin limitación y podrás seleccionar etapas.



Atribuciones ilimitadas

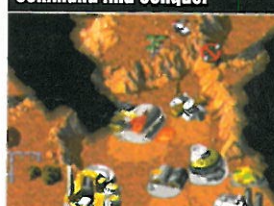
Ve a la pantalla de Editor jugador y

pulsa L1, L2, X, CUADRADO, X

Banca

Ve a Fichajes y pulsa CUADRADO, X, CUADRADO, L2, L1

Command And Conquer



Tropas japonesas

Introduce GODZILLA como tu contraseña y durante el juego tus tropas hablarán japonés.

C&C: Red Alert



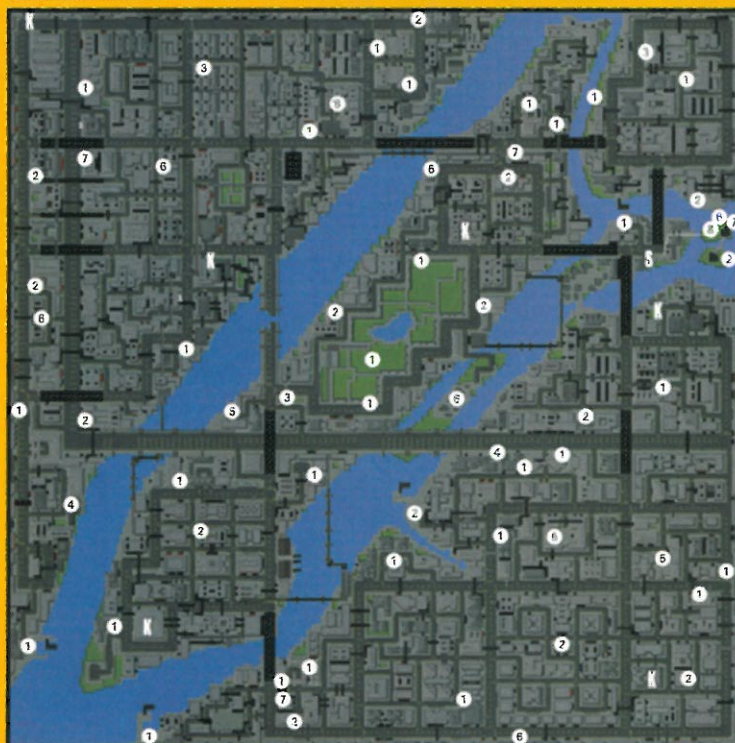
Primero asegúrate de que tu Pad está en el puerto uno. Luego tras



▲ ¿Estás loco? No vuelles el camión en un espacio abierto. Métese debajo del edificio y ¡patapúm!

- Sacar a un conductor del coche para robárselo es un delito grave. Será mejor que consigas uno vacío para que tu nivel de «Se busca» sea más bajo.
- Si disparas a un coche, el conductor pondrá pies en polvorosa.
- Es más fácil pasar por encima de los polis que de sus coches cuando están bloqueando la calle.
- Si robas un coche con alarma subirá tu nivel de «Se busca». Memoriza la localización de las tiendas de sprays durante las persecuciones.
- Atropellar a un conductor con su propio coche hace subir tu nivel de ironía.
- Los potenciadores no suelen estar a simple vista en las carreteras principales. Ve a por ellos en las zonas valladas y en las callejuelas.
- Hay un tipo en los muelles que compra los coches robados a cambio de dinero mudo (mundo cash). (Lee la Guía de precios de coches robados).
- Las motos son mejores que los Daleks. Pueden subir escaleras.
- Si en tu misión debes matar a alguien, tienes que ser creativo. Combina el tiro con un frenesí asesino y ganarás montones de puntos.
- Los vehículos aparcados en sitios extraños están ahí por alguna razón.
- Cuando mates gangsters, procura quedarte en el coche.
- Si te guías por tu instinto y completas una misión de una forma poco habitual, puedes conseguir extras escondidos.
- Para no perder el control de los coches rápidos, pisa el freno en las curvas más cerradas.
- G74 te premia por la reincidencia. Así que reincide cuanto quieras.
- La explosión de un cohete afecta a un radio muy amplio cuando le das a un edificio.
- Las barreras y los conos de tráfico pueden quedarse enganchados en los bajos de tu coche y ralentizar tu marcha. Procura evitar que te suceda esto.
- Una flecha que apunta a una persona en la pantalla no significa que tengas la obligación de matar a esa persona.
- Cuando lles los coches a los muelles, intenta encontrar los vehículos lo más cerca posible de los muelles, para que el coche no sufra muchos daños por el camino.

VICE CITY GANGSTA BANG



Nota: Puede que debas completar algunas de las tareas para que aparezcan los potenciadores. No obstante, algunos surgirán aleatoriamente.

Clave:

Potenciadores

- 1 Pistola
- 2 Ametralladora
- 3 Blindaje
- 4 Mayor velocidad
- 5 Reiniciar crímenes
- 6 Salir de prisión
- 7 Vida extra
- 8 Aumentar multiplicador
- K Todos los Frenesíes Asesinos (Killer Frenzies)

Secretos

S Desde aquí, recoge la moto y utilízala para saltar por las pequeñas islas. Encontrarás unos cuantos potenciadores y otra moto por si acaso destruyes la primera.

VICE CITY HEIST ALMIGHTY

Nota: A lo mejor debes completar algunas de las tareas para hacer que aparezcan algunos potenciadores. Otros surgirán sin más.

Clave:

Potenciadores

- 1 Pistola
- 2 Ametralladora
- 3 Blindaje
- 4 Mayor velocidad
- 5 Reiniciar crímenes
- 6 Salir de la cárcel
- 7 Vida extra
- 8 Aumentar multiplicador
- 9 Lanzacohetes

K Todos los Frenesíes Asesinos (Kill Frenzies)

Secretos

S Roba la Superbike y utilízala para saltar por las islas. Ten cuidado, sólo tienes una oportunidad. En las islas encontrarás unos cuantos potenciadores, incluido el único lanzacohetes de este capítulo.



mover el indicador sobre los iconos del equipo en la barra lateral pulsa CÍRCULO e introduce los códigos.

LANZAMIENTO DE BOMBAS
CÍRCULO, X, CÍRCULO,
TRIÁNGULO, CUADRADO,
TRIÁNGULO

GANAR LA BATALLA
X, CUADRADO, CUADRADO,
CÍRCULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO

UN MONTÓN DE DINERO
CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO, CÍRCULO

CONVIERTE LOS MINERALES EN HOMBRES
X, CÍRCULO, TRIÁNGULO,
TRIÁNGULO, CÍRCULO, X



CONTRASEÑAS SOVIÉTICAS
Nivel 2 17DUXFJ6C
Nivel 3 VMBWQ284
Nivel 4 XN37MCCSO

Nivel 5 LH06FZZQL
Nivel 6 BUUV20LFF
Nivel 7 AVYQ1OYA8
Nivel 8 LZRJTQAN
Nivel 9 YQX4C9GFH
Nivel 10 IQES08LE0
Nivel 11 RKPOUXJA
Nivel 12 CDLYL7Q4
Nivel 13 8T5GGDK25
Nivel 14 XSCDEOKN8



CONTRASEÑAS ALIADAS

Nivel 2 LZ9SWDNVK
Nivel 3 3AH5VCCYG
Nivel 4 X63VC9XJ1
Nivel 5 DV795V0EE
Nivel 6 17DCPX2Z8
Nivel 7 90BAZDHP3
Nivel 8 900ODSR5H
Nivel 9 SRS8OSSQT
Nivel 10 5SOSL9GZ8

Nivel 11 HFZNFE4HS
Nivel 12 5RNZ2KIA4
Nivel 13 3ASOQJC80
Nivel 14 59EW5K6G1

Mortal Kombat Mythologies



¿Por qué has comprado este juego? ¡No es muy bueno! Pobre infeliz. Necesitarás algunos códigos, ¿no?

Trucos!

Grand Theft Auto

SAN ANDREAS MANDARIN MAYHEM



Kill Frenzy (Frenesí Asesino)

Aquí tienes los doce potenciadores que supondrán el inicio de un *kill frenzy*. No tienes por qué conseguirlos en este orden si no quieres.

- 1- Kill frenzy tanque, dos minutos para conseguir 5.000\$
- 2- Kill frenzy tanque, dos minutos para conseguir 10.000\$
- 3- Kill frenzy coches modelo, dos minutos para conseguir 5.000\$
- 4- Kill frenzy coches modelo, dos minutos para conseguir 10.000\$
- 5- Kill frenzy lanzallamas, dos minutos para conseguir 5.000\$
- 6- Kill frenzy lanzallamas, dos minutos para conseguir 10.000\$
- 7- Kill frenzy lanzallamas, dos minutos para conseguir 15.000\$
- 8- Kill frenzy lanzacohetes, dos minutos para conseguir 5.000\$
- 9- Kill frenzy lanzacohetes, dos minutos para conseguir 10.000\$
- 10- Kill frenzy lanzacohetes, dos minutos para conseguir 150.000\$
- 11- Kill frenzy autobús de Jesús, dos minutos para conseguir 10.000\$
- 12- Kill frenzy camionazo, dos minutos para conseguir 15.000\$

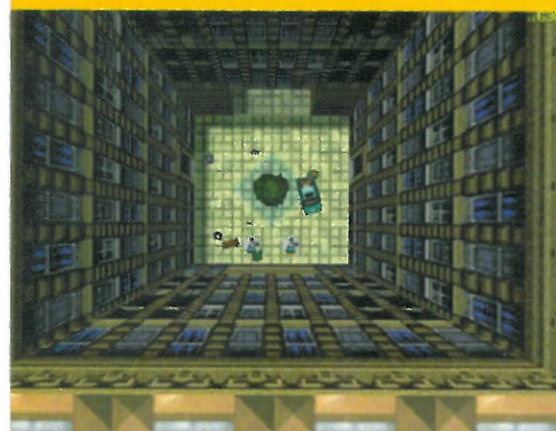
KFB - Kill frenzy. Si consigues los doce anteriores obtienes uno extra.



▲ Es fácil evitar los bloqueos policiales. Súbetelo a la acera y ya está hecho.



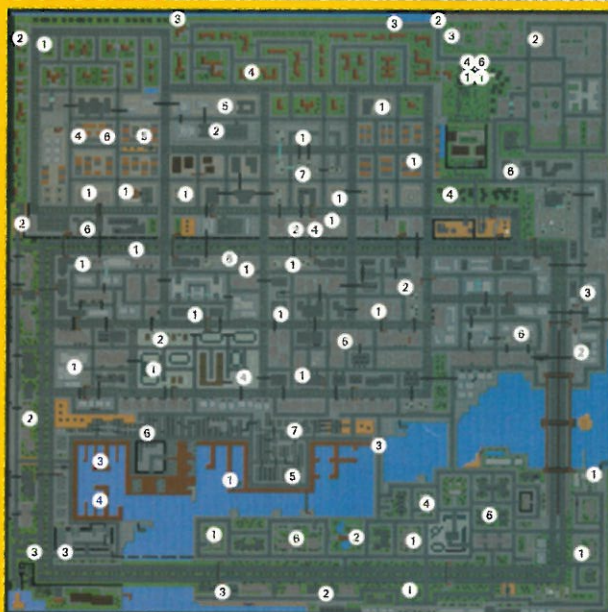
◀ A ver si adivinas lo que había en esa maleta que te ordenaron dejar en el tren. «El servicio quedará interrumpido por causas ajenas a la empresa.»



▲ No salgas del coche cuando estés eliminando a los enemigos. Les costará más dispararte



SAN ANDREAS TEQUILLA SLAMMERS



Potenciadores

Potenciadores para el primer grupo de teléfonos:

- 1 Ametralladora
- 2 Salir gratis de la cárcel
- 3 Aumentar multiplicador
- 4 Blindaje
- 5 Lanzallamas
- 6 Reiniciar crímenes
- 7 Lanzacohetes

Potenciadores

Si utilizas el segundo grupo de teléfonos:

- 1 Lanzacohetes
- 2 Anotar multiplicador
- 3 Ametralladora
- 4 Blindaje
- 5 Salir gratis de la cárcel
- 6 Lanzallamas
- 7 Reiniciar crímenes

PEQUEÑOS TRUCOS



Muchas urnas
NXCVSZ

Inicio en la etapa del fuerte
ZCHRRY

1000 vidas
GTTBHR

Créditos
CRVDT5

Nivel de aire
THWMSB

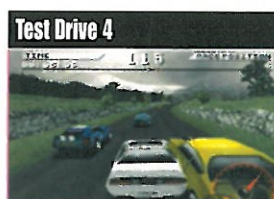
Nivel de tierra
CNSZDG

Nivel de agua
ZVRKDM

Nivel de fuego
JYPHPD

Nivel de prisión
RGTKCS

Nivel de puente
QFTLWN
Nivel de fuerte
XJKNZT

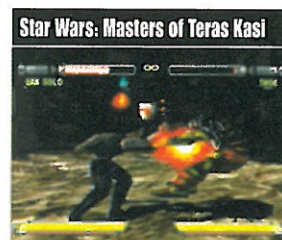


TRUCOS

Ve a la pantalla de opciones y asegúrate de que las posibilidades de punto de inspección y tráfico están marcadas. Luego tienes que obtener un marcador alto consiguiendo uno de los 10 tiempos más rápidos en cualquier pista. Después ve a Salir para llegar a la secuencia de entrada de nombre. En lugar de tu nombre puedes introducir los siguientes códigos.

Introducir los siguientes códigos.

SAUSAGE - Accede a coches secretos
KNACKED - Accede a vías iguales
WHOOOOSH - Tu bocina es una bomba de nitroglicerina
MJCIM.RC - Coches pequeñitos





Kill Frenzy (Frenesí Asesino)

De nuevo tienes doce potenciadores que inician un kill frenzy, pero ahora hay diecisiete frenzies posibles. Ve a por un frenzy antes de que termine el que tienes en tu poder. Hay que ser rápido.

- 1- Kill frenzy tanque, 100 segundos para conseguir 5.000\$
- 2- Kill frenzy tanque, 80 segundos para conseguir 25.000\$
- 3- Kill frenzy coches modelo, 80 segundos para conseguir 3.000\$
- 4- Kill frenzy coches modelo, 80 segundos para conseguir 15.000\$
- 5- Kill frenzy coches modelo, 80 segundos para conseguir 9.000\$
- 6- Kill frenzy lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 5.000\$
- 7- Kill frenzy lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 15.000\$
- 8- Kill frenzy lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 25.000\$
- 9- Kill frenzy lanzallamas, 100 segundos para conseguir 30.000\$
- 10- Kill frenzy lanzallamas, 100 segundos para conseguir 90.000\$
- 11- Kill frenzy lanzallamas, 100 segundos para conseguir 150.000\$
- 12- Kill frenzy lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 35.000\$
- 13- Kill frenzy lanzallamas, 100 segundos para conseguir 210.000\$
- 14- Kill frenzy ametralladora, 100 segundos para conseguir 10.000\$
- 15- Kill frenzy ametralladora, 100 segundos para conseguir 30.000\$
- 16- Kill frenzy ametralladora, 100 segundos para conseguir 50.000\$
- 17- Kill frenzy ametralladora, 100 segundos para conseguir 70.000\$



Grand Theft Auto

► Evita ir detrás de la gente a no ser que cuentes, como mínimo, con una ametralladora. Tu poder de disparo es entonces suficiente para enfrentarte a varios objetivos.



SAN ANDREAS HEIST ALMIGHTY

Potenciadores

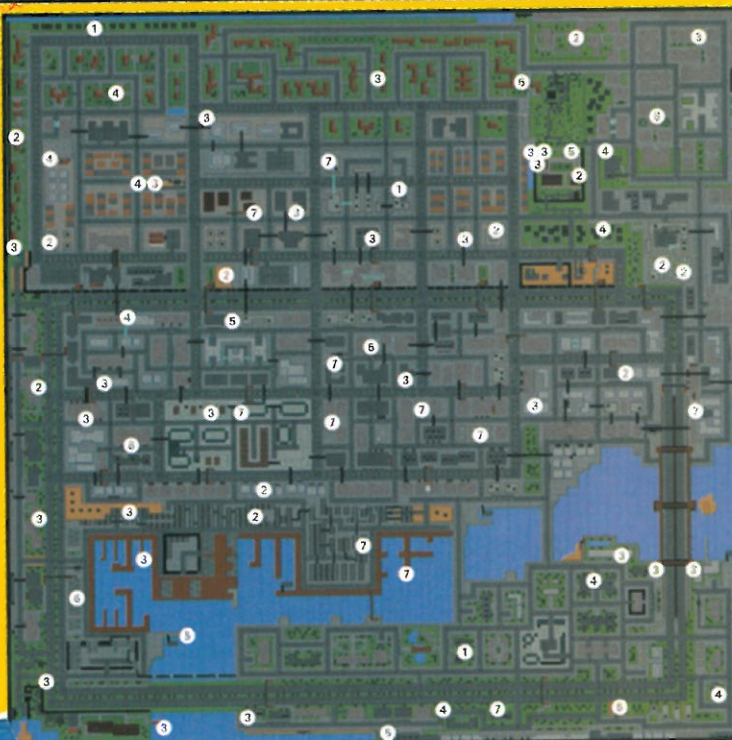
Si utilizas el primer grupo de teléfonos:

- 1 Lanzacohetes
- 2 Aumenta multiplicador
- 3 Ametralladora
- 4 Blindaje
- 5 Salir gratis de la cárcel
- 6 Lanzallamas
- 7 Reiniciar crímenes

Potenciadores

Si utilizas el segundo grupo de teléfonos:

- 1 Ametralladora
- 2 Salir gratis de la cárcel
- 3 Aumentar multiplicador
- 4 Blindaje
- 5 Lanzallamas
- 6 Reiniciar crímenes
- 7 Lanzacohetes



Accede a Darth Vader

En primer lugar, asegúrate que el nivel de dificultad está en estándar y que el Cambio de jugador y Continuar están en No. Completa el juego usando Luke Skywalker para acceder a Darth.



Accede a Stormtrooper

Juega como Han Solo y completa

el juego en modo Arcade con los mismos ajustes que para Darth Vader.



Accede a Mara Jade

Esta vez pon la dificultad en Jedi, selecciona el modo Equipo y aguanta L1 + L2 + R1 antes de que empiece el asalto. Derrota al imperio y tendrás a tu disposición a Mara Jade.

Accede a Jodo Kast

Derrota a siete oponentes en el modo Supervivencia para acceder a esta no tan buena versión de Boba Fett.

Accede a la esclava Leia

Escoge la Princesa Leia, pon el nivel de dificultad en Jedi y completa el juego en el modo Arcade. Tiene las mismas jugadas que la Leia normal pero lleva ese vestido que hace que los chicos se vuelvan locos.

Nivel Select

¿Cansado de jugar con los personajes preestablecidos? Juega como Chewie en el nivel de dificultad estándar. Completa el juego

en el modo Practica o Arcade. Ahora cuando juegues una partida en el modo Versus puedes pulsar L2 y R2 para seleccionar cualquiera de los rings del juego.

Cambia disfraces

Pulsa L1 cuando selecciones un personaje para elegir el disfraz opcional del personaje en cuestión.

Modo Big Head

En los modos Versus o Practica aguanta SELECT cuando escojas un personaje hasta que empiece el combate.

Pantalla entera

Pulsa SELECT + L1 + R2 una vez hayas elegido un personaje.

Aguanta los botones hasta que empiece la partida.



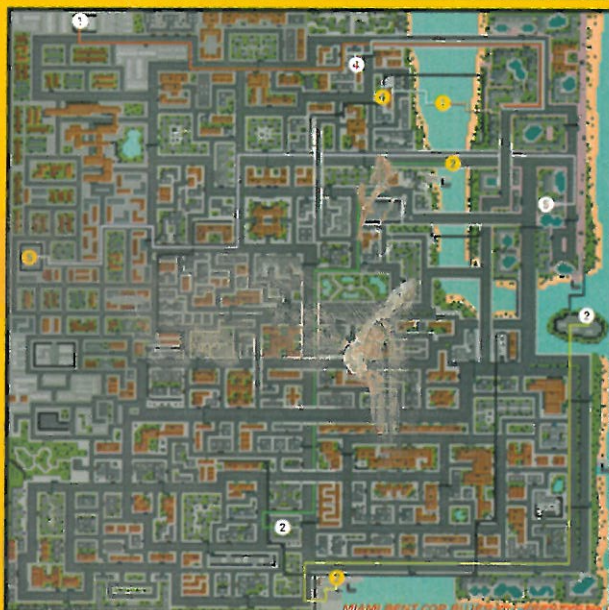
Para obtener el resultado deseado introduce las siguientes contraseñas.

Unidades más duras
CUADRADO, CÍRCULO, X,
TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X,
CÍRCULO, CUADRADO

Trucos!

Grand Theft Auto

MIAMI BENTCOP BLUES



Kill Frenzy (Frenesí Asesino)

Cuando empieza el nivel, se selecciona uno de los tres mapas. Como antes, los números blancos del mapa indican las salidas de kill frenzy, pero ahora los números amarillos muestran una vida extra si los alcanzan antes de que se acabe el kill frenzy.

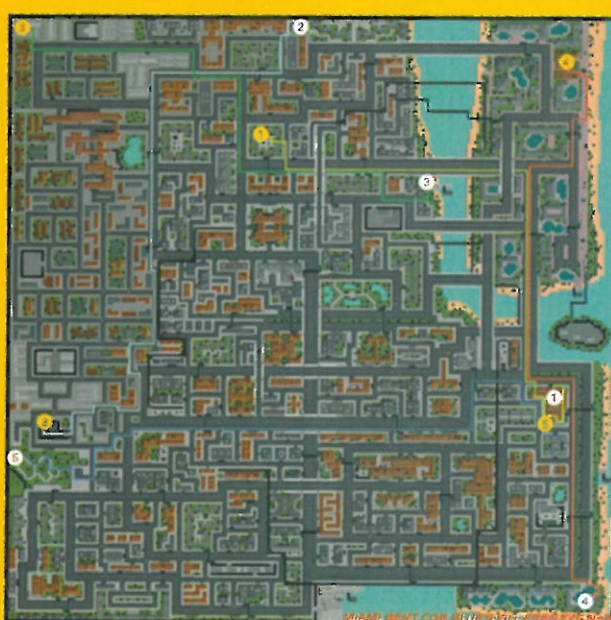
Aquí tienes otra vez la lista de kill frenzy:

- 1-Kill frenzy tanque, 100 segundos para conseguir 5.000\$
- 2-Kill frenzy tanque, 80 segundos para conseguir 25.000\$
- 3-Kill frenzy coches modelo, 80 segundos para conseguir 3.000\$
- 4-Kill frenzy coches modelo, 80 segundos para conseguir 15.000\$
- 5-Kill frenzy coches modelo, 80 segundos para conseguir 9.000\$
- 6-Kill frenzy lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 5.000\$
- 7-Kill frenzy lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 15.000\$
- 8-Kill frenzy lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 25.000\$
- 9-Kill frenzy lanzallamas, 100 segundos para conseguir 30.000\$
- 10-Kill frenzy lanzallamas, 100 segundos para conseguir 90.000\$
- 11-Kill frenzy lanzallamas, 100 segundos para conseguir 150.000\$
- 12-Kill frenzy lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 35.000\$
- 13-Kill frenzy lanzallamas, 100 segundos para conseguir 210.000\$
- 14-Kill frenzy ametralladora, 100 segundos para conseguir 10.000\$
- 15-Kill frenzy ametralladora, 100 segundos para conseguir 30.000\$
- 16-Kill frenzy ametralladora, 100 segundos para conseguir 50.000\$
- 17-Kill frenzy ametralladora, 100 segundos para conseguir 70.000\$

KFB - Kill frenzy extra



▲ La manera más fácil de enfrentarse a un bloqueo. Conduce algo grande y atraviésalo por el medio.



PEQUEÑOS TRUCOS

Z - continuar. Invencibilidad CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, X, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO

Truco del Pad dos X, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, X, CUADRADO



¿Qué es esto del Pad dos? Tras introducir este truco, se activará el Pad dos. Ahora durante el juego podrás destruir la base del enemigo pulsando TRIÁNGULO en el Pad dos o destruir tu base pulsando CUADRADO en el Pad dos.

CONTRASEÑAS

Nivel 2 CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, X

Nivel 3 CUADRADO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, X, CÍRCULO

Nivel 4 CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO

Nivel 5 X, CÍRCULO, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, X, CÍRCULO

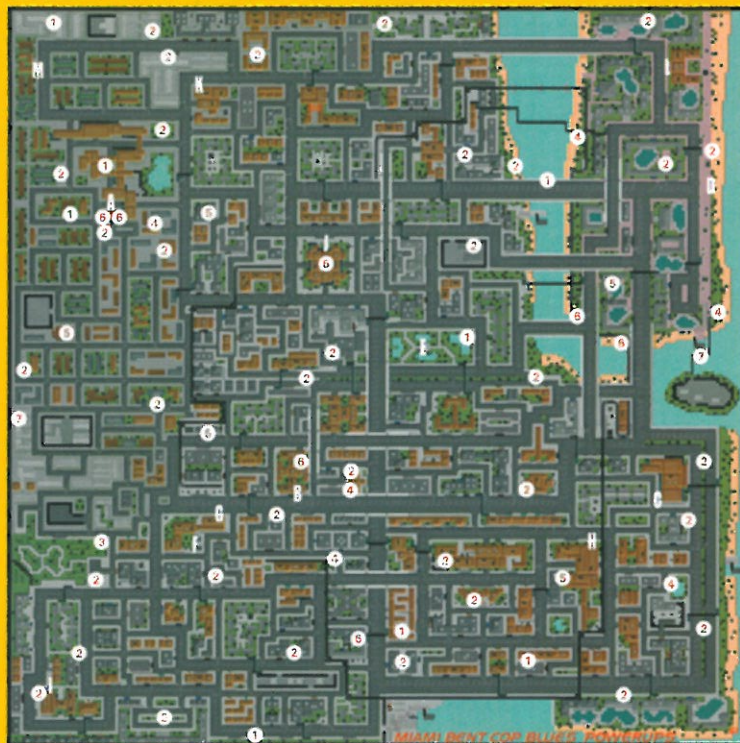


Nivel 6 CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, X, CUADRADO, CÍRCULO

Nivel 7 X, CÍRCULO, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO

Nivel 8 X, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, CUADRADO, X

Nivel 9 CÍRCULO, X, CÍRCULO, CUADRADO, X, CÍRCULO, CUADRADO, CÍRCULO



Potenciadores

- 1 Reiniciar crímenes
- 2 Ametralladora
- 3 Lanzallamas
- 4 Salir gratis de la cárcel
- 5 Blindaje
- 6 Aumentar multiplicador
- 7 Vida extra

Regeneración de potenciadores

- | | |
|-------------------|-------------|
| A - Pistola | I - Pistola |
| B - Pistola | J - Pistola |
| C - Pistola | K - Pistola |
| D - Ametralladora | L - Pistola |
| E - Ametralladora | M - Pistola |
| F - Ametralladora | |
| G - Pistola | |
| H - Pistola | |



◀ En estas tiendas de coches te cambiarán el vehículo y la policía te dejará tranquilo. Ve a por ellas.



Grand Theft Auto

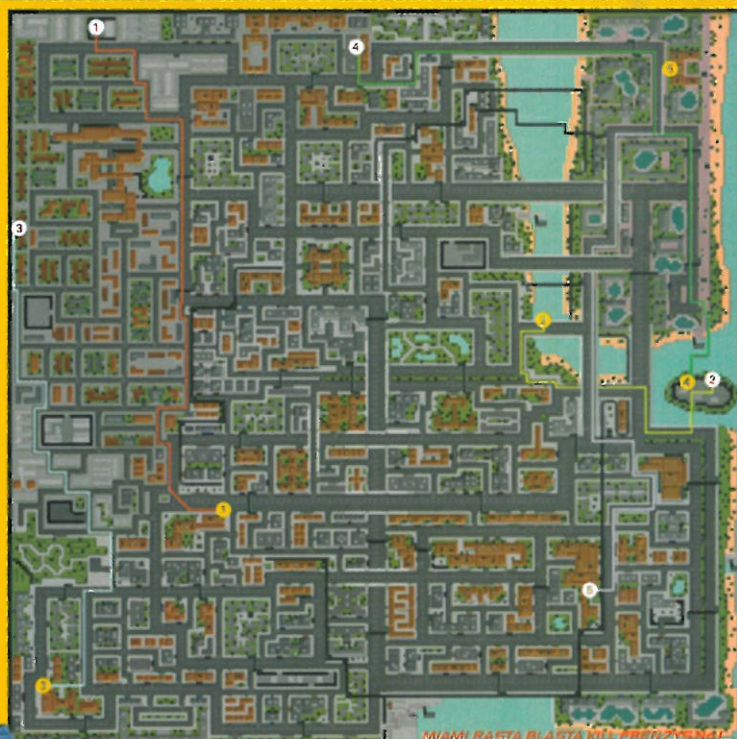
Kill Frenzy (Frenesí Asesino)

Los números blancos suponen el inicio de un **kill frenzy** y los amarillos son vidas extra. Sigue la línea para encontrar la ruta más rápida.

Frenzies

- 1- Kill frenzy tanque, 100 segundos para conseguir 5.000\$
- 2- Kill frenzy tanque, 80 segundos para conseguir 25.000\$
- 3- Kill frenzy coches modelo, 80 segundos para conseguir 3.000\$
- 4- Kill frenzy coches modelo, 80 segundos para conseguir 15.000\$
- 5- Kill frenzy coches modelo, 80 segundos para conseguir 90.000\$
- 6- Kill frenzy lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 5.000\$
- 7- Kill frenzy lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 15.000\$
- 8- Kill frenzy lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 25.000\$
- 9- Kill frenzy lanzallamas, 100 segundos para conseguir 30.000\$
- 10- Kill frenzy lanzallamas, 100 segundos para conseguir 90.000\$
- 11- Kill frenzy lanzallamas, 100 segundos para conseguir 150.000\$
- 12- Kill frenzy lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 35.000\$
- 13- Kill frenzy lanzallamas, 100 segundos para conseguir 210.000\$
- 14- Kill frenzy ametralladora, 100 segundos para conseguir 10.000\$
- 15- Kill frenzy ametralladora, 100 segundos para conseguir 30.000\$
- 16- Kill frenzy ametralladora, 100 segundos para conseguir 50.000\$
- 17- Kill frenzy ametralladora, 100 segundos para conseguir 70.000\$

KFB - Premio por conseguir todos los kill frenzies.



Nivel 10
CÍRCULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO

Nivel 11
X, CUADRADO, CÍRCULO, X, X, CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO

Nivel 12
X, X, CÍRCULO, X, CÍRCULO, X, CUADRADO, CÍRCULO

Nivel 13
CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, X, CÍRCULO



Nivel 14
CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, CUADRADO

Nivel 15
CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO

Nivel 16
CÍRCULO, X, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, X, CUADRADO, X

Nivel 17
CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, CUADRADO

Nivel 18
CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, X, X, CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO

Nivel 19
X, CÍRCULO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO

Nivel 20
TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO

Time Crisis



En caso de que no salgas adelante aquí tienes un par de truquillos.

Modo Arcade fácil

Tras seleccionar Arcade llegarás a una pantalla de selección con las opciones de Time Attack y Modo Story. Dispara fuera de la pantalla y verás aparecer la palabra «fácil» en la opción del Modo Story. Selecciónalo y tendrás cinco vidas y un montón de tiempo para completar el juego.

Modo truco

Ve al menú principal. Dispara una vez apuntando a la curva de la letra R de la palabra CRISIS y dos veces apuntando al centro de la parte derecha de la palabra TIME. Esto te dará acceso modo Truco.

Trucos!

Grand Theft Auto

MIAMI RASTA BLASTA (continúa)

Kill Frenzy (Frenesí Asesino)

Los números blancos empiezan un *Kill frenzy* y los amarillos son vidas extra. Sigue la línea y encontrarás la ruta más rápida.

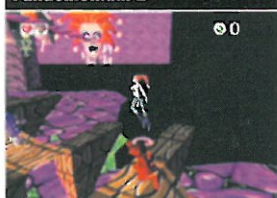
Frenzies

- 1-Kill frenzy tanque, 100 segundos para conseguir 5.000\$
- 2-Kill frenzy tanque, 80 segundos para conseguir 25.000\$
- 3-Kill frenzy coches modelo, 80 segundos para conseguir 3.000\$
- 4-Kill frenzy coches modelo, 80 segundos para conseguir 15.000\$
- 5-Kill frenzy coche modelo, 80 segundos para conseguir 9.000\$
- 6-Kill frenzy lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 5.000\$
- 7-Kill frenzy lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 15.000\$
- 8-Kill frenzy lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 25.000\$
- 9-Kill frenzy lanzallamas, 100 segundos para conseguir 30.000\$
- 10- Kill frenzy lanzallamas, 100 segundos para conseguir 90.000\$
- 11- Kill frenzy lanzallamas, 100 segundos para conseguir 150.000\$
- 12- Kill frenzy lanzacohetes, 80 segundos para conseguir 35.000\$
- 13- Kill frenzy lanzallamas, 100 segundos para conseguir 210.000\$
- 14- Kill frenzy ametralladora, 100 segundos para conseguir 10.000\$
- 15- Kill frenzy ametralladora, 100 segundos para conseguir 30.000\$
- 16- Kill frenzy ametralladora, 100 segundos para conseguir 50.000\$
- 17- Kill frenzy ametralladora, 100 segundos para conseguir 70.000\$

KFB - Premio extra si consigues todos los kill frenzies posibles



Pandemonium 2



Anima este juego con los siguientes trucos.

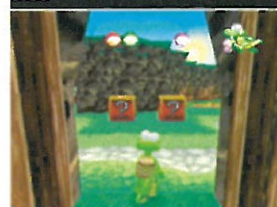
31 vidas

Introduce la contraseña como IM-MORTAL y las 31 vidas te permitirán acabar el juego con rapidez.

Contraseñas

- | | |
|----------|----------|
| Nivel 2 | AJMABLOC |
| Nivel 3 | FAAGCNA |
| Nivel 4 | LJABIDOA |
| Nivel 5 | LDBBJLAE |
| Nivel 6 | KLBFCCE |
| Nivel 7 | IEBBJLMF |
| Nivel 8 | POECHEJJ |
| Nivel 9 | FHCAODAC |
| Nivel 10 | AKAJDIJC |
| Nivel 11 | NIECGPCJ |
| Nivel 12 | FKDAGMKN |
| Nivel 13 | LKFBKIAM |
| Nivel 14 | BBAMFKDK |
| Nivel 15 | FPDAGMHC |
| Nivel 16 | APEMFINO |
| Nivel 17 | POGCLMEB |
| Nivel 18 | FMDAGPIM |
| Nivel 19 | FCLAGJNE |

Croc



En caso de que estés forcejeando con el cocodrilo...

Contraseñas

- | | |
|-----|-----------------|
| 1-2 | ULLLLDDULURDRRU |
| 1-3 | RULULULRULRULUD |

- | | |
|------|-----------------|
| 1-B1 | DLURLRLRLRRDLL |
| 1-S1 | LURURUDRLDULULD |
| 1-4 | ULDLLDDRLLRDRRU |
| 1-5 | RUDULUUULDURLUD |
| 1-6 | DLRLDRDRURRDL |
| 1-B2 | LDUURDRLLURULD |
| 1-S2 | URLRULDRLDRDRRU |

- | | |
|------|-----------------|
| 2-1 | RDLURUULLURLUD |
| 2-2 | DRULURDRRRRDL |
| 2-3 | URDDRRLDULULD |
| 2-B1 | ULDRULDRLLRDRRU |
| 2-S1 | RDDURUULDUDUDUD |
| 2-4 | DRRLULDRURULL |
| 2-5 | LDUDDUDRDLURLD |
| 2-6 | ULLRUDURDRRLURU |
| 2-B2 | RULDDDUUDLUUDUD |
| 2-S2 | DRULDULDRRUURL |

PEQUEÑOS TRUCOS

Potenciadores

- 1 Reiniciar crímenes
- 2 Ametralladora
- 3 Blindaje
- 4 Salir gratis de la cárcel
- 5 Aumentar multiplicador
- 6 Vida extra

Regeneración de potenciadores

- | | |
|------------------|------------|
| A- Pistola | H- Pistola |
| B- Pistola | I- Pistola |
| C- Pistola | J- Pistola |
| D- Ametralladora | K- Pistola |
| E- Ametralladora | L- Pistola |
| F- Ametralladora | M- Pistola |
| G- Pistola | |



Guía de precios de los coches del honesto Keith

Liberty City

- 4x4 - 4.000\$
- Beast GTS - 12.000\$
- Bike - 2.000\$
- Bulldog - 8.000\$
- Challenger - 4.000\$
- Classic - 8.000\$
- Contact - 12.000\$
- Cossie - 12.000\$
- Interceptor - 8.000\$
- Italia - 8.000\$

- Juglar - 8.000\$
- Mundano - 6.000\$
- Penetrator - 8.000\$
- Pickup - 4.000\$
- Porka Turbo - 8.000\$
- Portsmouth - 4.000\$
- Regal - 4.000\$
- Repair Van - 6.000\$
- Stallion - 6.000\$
- Stinger - 8.000\$
- Superbike - 12.000\$
- Taxi - 2.000\$
- Furgoneta Transit - 6.000\$
- Furgoneta TV - 8.000\$
- San Andreas

- 4x4 - 4.000\$
- Beast GTS - 12.000\$
- Bike - 4.000\$
- Bug - 1.000\$
- Bulldog - 8.000\$
- Flamer - 6.000\$
- Italia GTO - 8.000\$
- Mamba - 8.000\$
- Mundano - 6.000\$
- Penetrator - 12.000\$
- Pickup - 6.000\$
- Porka Turbo - 10.000\$
- Portsmouth - 4.000\$
- Regal - 4.000\$
- Repair Van - 6.000\$

- Roadster - 8.000\$
- Speeder - 10.000\$
- Stinger - 10.000\$
- Stinger Z29 - 8.000\$
- Superbike - 10.000\$
- Taxi - 2.000\$
- Furgoneta Transit - 6.000\$
- Furgoneta TV - 8.000\$
- Vulture - 4.000\$

- Vice City
- Regal - 6.000\$
- Le Bonham - 4.000\$
- Mundano - 6.000\$
- Bug - 2.000\$
- Taxi - 2.000\$
- 29 Special - 4.000\$
- 4x4 - 4.000\$
- Furgoneta TV - 8.000\$

- Pickup - 4.000\$
- Impaler - 8.000\$
- Thunder head - 8.000\$
- Bulldog - 8.000\$
- Stinger - 8.000\$
- Brigham - 4.000\$
- Stinger Z29 - 8.000\$
- Classic - 8.000\$
- Itali GTB - 8.000\$

- Hotrod - 10.000\$
- Juglar - 8.000\$
- Porka - 8.000\$
- Penetrator - 12.000\$
- F40 - 10.000\$
- Cossie - 12.000\$
- Furgoneta - 6.000\$
- Juggernaut - 8.000\$

Grand Theft Auto

- 3-1 LURDURDDUULLD
- 3-2 ULDRUURDLRLDR
- 3-3 RUDDDDUDDUUUD
- 3-B1 DLRLDULUURULL
- 3-S1 LUDDULURDLUULLD
- 3-4 URRURURDDRLDUU
- 3-5 RDRULDUUUUUURD
- 3-6 DRDLURLDURRURDL
- 3-B2 LULDDLURDDUULLD
- 3-S2 URURURULDLRLDDU

- 4-1 RDUDULDDDDUUULD
- 4-2 DRLLURLUUURUL
- 4-3 LDDDDUULLLRLUL
- 4-B1 UURRDDULDLDDU
- 4-S1 RRRDDULDLRLUULL



- 4-4 DDDLLDDURRUURUD
- 4-5 LLLDUURLDLRLUL

- 4-6 UURDDRLLULDDR
- 4-B2 RLUDULDLRUULL
- 4-S2 DDLLDDURUUUUUU

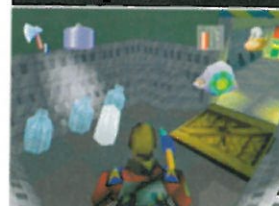
- 5-1 LLDLURLLRLUR
- 5-2 UDRUULRLDLDDL
- 5-3 RRRULDLRLUULR
- 5-4 DDDULURRUUUUU
- 5-B1 LLLDRLLDRDLUR



En la pantalla de contraseñas introduce los siguientes códigos para conseguir algunos trucos que animarán el juego.

Enfriar armas - Tranquille
Armas secundarias infinitas - Memo*X33RTY
Selección de nivel - Comader*
Jeffer
Energía infinita - Hestas*Retort
Desactiva trucos - All*cheats*off

Rosco McQueen



Contraseñas

- Lavado 1
- Lavado 2
- Auto 1
- Auto 2
- Auto 3
- Harold's 1

- FLUFFY
- SWEATY
- HOTROD
- GREASE
- BIGEND
- SMELLY

PlayStation Power 31

¡Trucos!

Nada de medias tintas-¡Una solución quiero!

● Analizado: PSP Nº 10 ● Puntuación: 70%

Broken Sword 2

Equipado con esta superlativa guía de *Broken Sword 2*, contarás con todas las sugerencias, trucos y soluciones que necesitas para terminar la aventura de una sola «sentada».

PARIS BROKEN SWORD 2

Estudio del profesor Oubier



1



2

Hall



3

Café

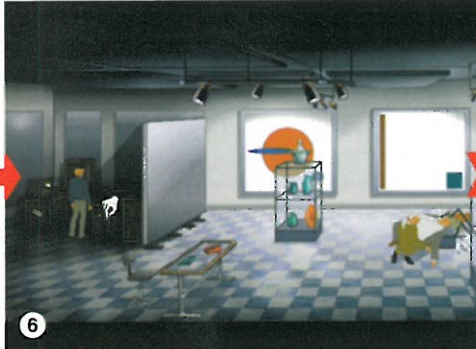


4

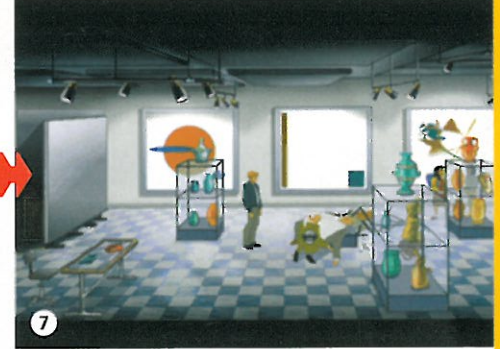
Galería Glease



5



6



7

En el estudio del profesor Oubier

Para escapar de la araña, examina la librería. Haz clic en la calza y en la librería para aplastar a la tarántula ①. Haz clic en el gancho de detrás de la estantería para liberarte de tus ataduras. Haz clic en el cajón del escritorio que hay a la izquierda. Haz clic en pote de la derecha y encontrarás una pequeña llave. Haz clic en el escritorio para que se abra. Bébetelo tequila y recoge el gusano que George escupirá. Recoge también el dardo que hay en el centro de la

habitación y el bolso de Nico. Encontrarás una nota en tu inventario, busca en ella el número de teléfono de Lobineau. Utiliza el dardo que encontrarás en el armario junto al fuego para forzar la cerradura de la cómoda. Utiliza las medias de Nico para sostener el cilindro de gas hirviendo sin quemarte. Aplica el cilindro al sifón. Si haces clic en el fuego, lo extinguirás ②. Un clic en la puerta y ya podrás salir.

El hall

Haz clic en el teléfono para llamar a Lobineau ③. Recoge el recorte de periódico y examínalo detenidamente para informarte. Utiliza la llave para abrir la puerta de la izquierda con un clic.

Café

Pídele un café al camarero. Cuando llegue Lobineau, háblale de la copa para conseguir la dirección de una galería. Al hombre de la mesa, háblale de Nico y

dos veces de sí mismo ④. Cuando apoye la cabeza en sus manos, birlale el frasco y vete a la galería.

La galería Glease

Vierte el contenido del frasco en el vaso del crítico gordo, dos veces, y se desplomará ⑤. Esto distraerá la atención de Glease, así que aprovecha para echar un vistazo en el cajón de embalaje, a la izquierda de la pantalla ⑥. Haz clic en la etiqueta que ve George. Háblale a Glease ⑦ y viajarás directo a Marsella.

PEQUEÑOS TRUCOS



Harold's 2
Harold's 3
Ocio 1
Ocio 2
Ocio 3
Residencial 1
Residencial 2
Runaround

WIDETV
PILLOW
TRICEP
MOTION
HIPHOP
KENNEL
BARREL
SPLASH



Puede ser fácil al principio pero las cosas se van a poner duras muy pronto.

Nivel select

Introduce la contraseña HEVYFEET

Todas las armas

Introduce la contraseña MAXPO-WER



Sé el Doctor Doom

No está mal ser el Doctor Doom. Completa el modo Arcade con la

composición por defecto. Guarda el juego en la tarjeta de memoria y marca lo siguiente en la pantalla de selección de personajes:

ABAJO, pulsa y aguanta ABAJO, golpe fuerte, golpe normal, golpe flojo y presionalas hasta que oigas «Capitán América».

Sé Thanos

Pulsa ARRIBA y presiona ARRIBA, puñetazo fuerte, puñetazo normal, puñetazo flojo. Aguanta los botones y aparecerá Thanos.

Sé Anita

Cuando estén activados los otros

MARSELLA BROKEN SWORD 2

Muelles



Debajo de la cabaña



Muelles



Muelles



Muelles



Debajo de la cabaña



Los muelles

Ve hasta la cabaña. Llama a la ventana para hablar con el vigilante nocturno. Este te dirá que de ningún modo puedes acceder al recinto ①. El perro tampoco parece muy dispuesto a dejarte pasar. Mira a través de la ventana ②. Haz clic en las escaleras que se hallan a la izquierda de la cabaña y podrás bajar hasta el embarcadero.

Debajo de la cabaña

Busca el gancho del bote que flota en el agua cerca de ti ③. Utilízalo para recoger la botella que flota a la derecha. Vuelve a subir las escaleras hasta la cabaña.

Los muelles

Haz clic en la chimenea de la cabaña. Está demasiado caliente para que puedas tocarla, así que hazlo con la botella ④. La botella contiene una buena canti-

dad de agua con la que podrás enfriar el fuste. Saca el cono de la chimenea y colócala la botella en el cuello de esta. El humo pronto hará salir al guarda de la cabaña ⑤. Vuelve a hacer clic en las escaleras para bajar al embarcadero bajo la cabaña. Haz clic en la trampilla para entrar discretamente en la cabaña ⑥.

En el interior de la cabaña

Recoge las galletitas de perro y vuelve a bajar otra vez por la trampilla.

Debajo de la cabaña

Coloca las galletas de perro en la pequeña plataforma que hay a la derecha del chiucho. Cuando esté encima de la plataforma, utiliza el gancho para bajarla. El perro caerá al agua sin remedio ⑦. Pobre perrito. Sube las escaleras y haz clic en la valla para poder trepar por ella.

ALMACÉN BROKEN SWORD 2

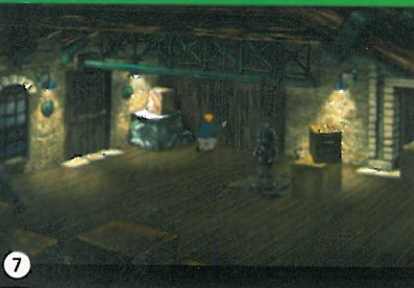
Exterior del almacén



Dentro del almacén



Almacén piso de arriba



Habitación secreta



Almacén piso de arriba



Exterior del almacén

Ve hacia la izquierda de la pantalla. Verás una escalera de mano. Sube por ella ①. Haz clic en la ventana de la izquierda para ver el interior del almacén. Utiliza el gancho del bote para trabar el ventilador que hay cerca de ti. Haz clic en la ventana para salir otra vez fuera. Haz clic en la escalera para volver delante de la fachada frontal del almacén. Llama a la puerta del almacén para atraer la atención de Pablo. Cuando hables con él, hazte pasar por policía seleccionando el dibujo del Gendarme. Vuelve a subir la escalera de la izquierda. Cruza el pórtico y haz clic en la abrazadera para sujetar el barril ②. El barril caerá fuera de la pantalla y Pablo tendrá que salir a investigar. Cuando esté por la faena, vuelve a hacer clic en la abrazadera para que Pablo caiga al agua ③. Baja por la escalera y entra en el almacén.

Dentro del almacén

Busca el escritorio para conseguir una llave ④. Cruza el almacén hasta que Titipoco, el pequeño indio, te detenga ⑤. Dale la llave a él para que pueda liberarse y, así, tú podrás

progresar. Dirígete hacia la derecha y llama al ascensor pulsando el botón que hay a la izquierda de la puerta.

Almacén, piso de arriba

Para que no se cierren las puertas del ascensor ⑥, haz clic en el cajón de embalaje que esté situado más a la derecha, frente a ti. Haz clic en el interruptor de la luz que hay a la derecha del ascensor. Esta nueva luz te descubrirá unas rascadas en el suelo, a la izquierda. Examina las marcas y descubrirás que hay una puerta secreta ⑦. Haz clic en la puerta y encontrarás un pestillo que estaba oculto. Haz clic en la puerta abierta y entra en la habitación secreta.

Habitación secreta

¡Has encontrado a Nico! ⑧. Háblale para que George le quite la mordaza. Desata la cuerda para liberarla. Cuando salga, recoge la estatuilla que se encuentra en el suelo y síguela.

Almacén, piso de arriba

Tienes que salir del almacén. Coloca la cuer-

da de tu inventario alrededor de la estatua que hay en el centro de la habitación, encima de una plataforma ⑨. Ahora, dirígete hacia el ascensor y utiliza la cinta de la mordaza que también está en tu inventario para la célula fotoeléctrica que hay en la parte inferior de las puertas del ascensor. Haz clic en el cajón de embalaje que bloquea la puerta para que vuelva a su posición inicial. Lleva la pequeña caja de la izquierda hasta la caja más grande que hay a la derecha. Haz clic en la gran caja de la izquierda para quitarla de en medio. Haz clic en la plataforma de la carretilla para levantar la estatua. Haz clic en la cuerda que has colocado alrededor de su cuello y colócala en la polea que hay justo encima ⑩. Vuelve a hacer clic en la carretilla para dejar que la estatua penda libremente. Intenta empujar la estatua y, cuando no puedas (que no podrás), pídele a Nico que te ayude. Haz clic en la puerta que os habéis cargado y sal a través de ella hasta el balcón ⑪. Utiliza las esposas para engancharte por la cuerda y escapar, así, del almacén. Conversa con Lobineau y Glease en su galería y, luego, dirígete hacia Quaramonte.

personajes pulsa ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA y luego presiona ARRIBA, puñetazo flojo, puñetazo normal, puñetazo fuerte. Aguantando los botones y aparecerá Anita.

Jet Rider 2



Gana el trofeo con un coche de carreras y obtendrás tu propia opción especial.

El técnico gana la cámara ciberespacial
Hun gana el modo Carreras sobre hielo

Steele gana el control remoto
Vampeera gana súper agilidad
Wild Ride gana unos súper frenos
Blade gana la cámara de televisión
Gadget gana presas sin limitación
Max gana turbos sin limitación
Lil' Dave gana una cámara de arriba a abajo
El bombardero gana resistencia
cero

G-Police



Invencibilidad

Mantén las siguientes teclas pulsadas L1, L2, R1, R2, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO y pulsa IZQUIERDA en el Pad.

Oirás un ruido que te anunciará

que ha funcionado. Pero estás avisado, el juego no recompensa los trucos y no te dejará avanzar por debajo del nivel actual.

Enciende las sirenas

Introduce WOOOOW como contraseña.

Cámara rompedora

Introduce la contraseña SUPACAM.

Coches de alta velocidad

Introduce la contraseña BENIHILL.

Tomb Raider 2



Todas las armas

Pulsa el botón R2 (el de seguridad), luego deslízate hacia la izquierda, a la derecha, a la izquierda otra vez, da un paso atrás, un paso adelante. Quitale el dedo del botón R2 y da tres vueltas. Memoriza el escenario antes de volver a dar vueltas, cuenta hasta tres. No importa hacia qué lado des las vueltas. Cuando vuelvas a estar

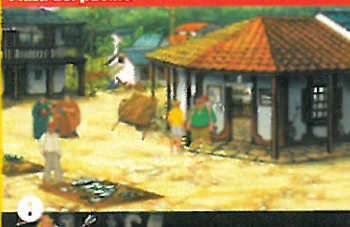
¡Trucos!

Broken Sword 2

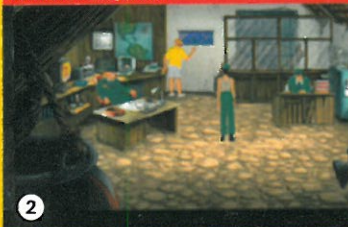
¡TRUCOS! Broken Sword 2

QUARAMONTE BROKEN SWORD 2

Plaza del pueblo



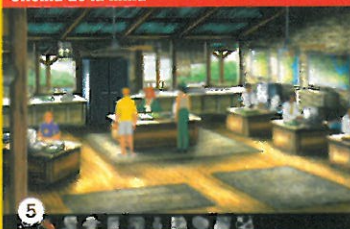
Comisaría de policía



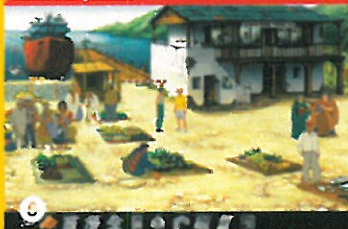
Plaza del pueblo



Oficina de la mina



Plaza del pueblo



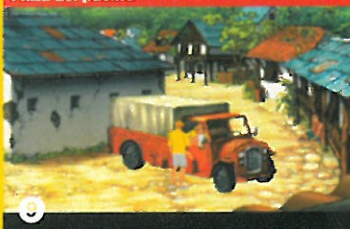
Comisaría de policía



Oficina de la mina



Plaza del pueblo



La cárcel del pueblo



Piso del general



La cárcel del pueblo



La plaza del pueblo

Dirígete hacia la derecha de la plaza y habla con Pearl, la americana grandullona que está delante de la comisaría de policía 1. Tienes que preguntarle dos veces por su marido, el señor Duane y, entonces, dejar de hablar. Entra en la comisaría.

La comisaría de policía

Espera a que salga el profesor Oubier y pregúntale al general gordo y rubio sobre Oubier. Échale un vistazo a la gráfica 2 que hay en la pared del fondo antes de abandonar la comisaría.

Plaza del pueblo

Háblale a Nico sobre la gráfica. Ve hacia la derecha. Te encontrarás a Duane en un camión y al profesor Oubier también cerca de ahí 3. Pregúntale por Nico. Vuelve hacia la izquierda y charla con los músicos 4. Cuando te hablen de Miguel, pregúntales por qué está en prisión. Vuelve donde se encuentra Duane y pregúntale dos veces por su vehículo. Pregúntale qué sabe acerca de las leyes quaramontesas referen-

tes al ámbito de la música, y dos veces acerca de Miguel. Despídete y dirígete hacia el otro lado de la plaza. Sube por las escaleras y entra en la oficina de explotación minera.

Oficinas de explotación minera

Pregúntale a Conchita, la atractiva morena que está sentada en la mesa del centro, qué sabe sobre el profesor Oubier 5. Pídele si puede darte algunos detonadores y menciónale la gráfica que hay en la oficina del general. Sal y vuelve a la plaza del pueblo.

Plaza del pueblo

Llama a Nico y cuéntale lo de la gráfica 6. No estará de acuerdo con tus planes pero te seguirá hasta la comisaría.

Comisaría de policía

Dile al general que Nico quiere hacerle una entrevista en privado. Ejem. Cuando se hayan marchado, pídele a Renaldo, el ayudante de la esquina, si puede acompañar a Pearl a la pirámide de Quaramonte. Cuando

te diga que sí, sal de la comisaría y dile a Pearl que le has encontrado un acompañante para su visita turística. Cuando se vayan 7, mira la gráfica para descubrir hacia dónde se dirige Oubier. Vuelve a la oficina de explotación minera.

Oficina de explotación minera

Cuéntale a Conchita lo que has descubierto en la gráfica. Ella te ofrecerá el detonador que necesitas. Abre el armario que se encuentra a sus espaldas y toma el detonante 8, luego sal de la oficina.

Plaza del pueblo

Ve hacia el camión de Duane 9 y háblale, dos veces, sobre el detonador. Entra en la comisaría y entra en el recinto de las celdas, detrás del escritorio de Renaldo.

La cárcel del pueblo

Habla con Miguel, que se encuentra preso allí 10. Renaldo volverá y te arrestará, te meterá en una celda a punta de pistola. Deja que esto ocurra y la ac-

ción se trasladará al piso del general, donde se encuentra Nico.

En el piso del general

Como Nico, resiste a los acercamientos del general y observa la lámpara de lava, el televisor, la alfombrilla de piel de tigre y el retrato del presidente 11. Después de haberlo observado todo detenidamente, háblale al general sobre todos y cada uno de los objetos. Cuando llegue su madre, deja que la acción siga su curso sin ti. La historia continúa en la cárcel.

La cárcel del pueblo

Haz clic en la soga que hay en la celda de Miguel 12. Pídesela un par de veces y te la dará. Selecciona la soga y átalala a los barrotes de tu celda. Haz clic en la soga una vez este atada (tendrás que retirar a George de en medio). Haz clic en Duane que se encuentra al otro lado de la ventana. Duane atará la cuerda a su camión y tirará la pared de la prisión. Nico considerará la explosión como una señal para largarse y te alcanzará a tiempo para subir al bote contigo.

PEQUEÑOS TRUCOS

como empezaste salta hacia atrás y dale al botón de girar hasta dar un salto hacia atrás. Con esto no sólo tendrás todas las armas que quieras sino también un montón de vendajes para cuidar posibles arañazos.

Nivel pasar por alto

Otra vez presiona R2 (el botón de seguridad). Da un paso hacia la izquierda, luego a la derecha, a la izquierda otra vez, da un paso atrás, un paso adelante. Ahora suelta el botón R2 y da tres vueltas. Como antes más o menos. La diferencia entre éste y el truco de todas las armas es que ahora pue-

des saltar y girar hacia adelante. Si lo haces bien el nivel se acabará al momento, lo que te permitirá ir al principio del próximo nivel y desbaratar el juego por completo.

Aniquilando a Lara

Como el anterior pero tras los pasos laterales, hacia adelante y hacia atrás, antes de ir hacia adelante da una voltereta en el aire. Éste era el truco en la versión previa al lanzamiento del juego y ahora mata a Lara para castigarte y sorprenderte. Muy listos.

Acaba el nivel con una carrera de lanchas. ¿Tienes problemas para

llegar a la salida en tu lancha motorizada? Después de accionar el interruptor para abrir la salida NO te subas a la lancha. Tirarte al agua y pasa a nado bajo la puerta hasta la salida. ¡Fácil!



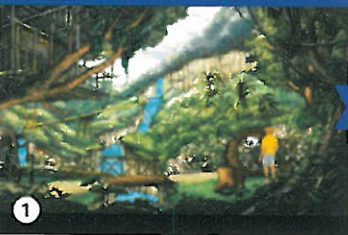
Introduce tu nombre como BS-TARD (una abreviación bastante reconocible, por cierto, de una palabra que ya conoces) y tendrás acceso a todas las misiones, mapas, todas las armas y municiones. Pero no tienes que jugar más. ¡Qué suerte!

More Pandemonium 2!



LA JUNGLA **BROKEN SWORD 2**

La misión

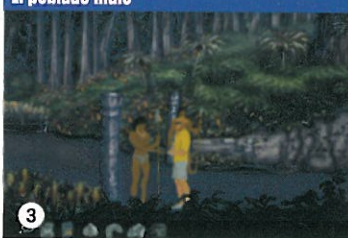


La misión
Cuando se destruye el bote, George es arrastrado hasta la jungla ①. Aunque, por suerte, sus gafas de sol están intactas. George ha vuelto a perder a Nico. Si te diriges hacia la izquierda, divisarás una cabaña en la que, da la casualidad, se encuentra tu joven amiga. Esta necesita algunos cuidados médicos. Recoge la parrá de la máquina de la derecha. Coloca el estado de cuentas de tu cartilla de ahorros (lo encontrarás en tu inventario), encima de los arbustos que hay debajo de la cabaña y pon la vid que acabas de recoger en la prensa situada a la izquier-



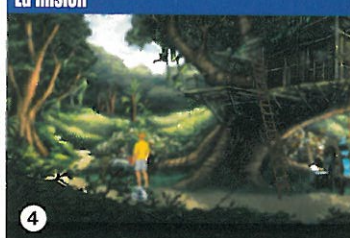
da. Utiliza el fetiche de tu inventario en la rueda de agua, para encender la nota del banco y una pila de hojas. Hubert, el misionero, saldrá a ver qué es lo que está pasando. Cuéntale lo de Nico y háblale un par de veces de la raíz que mencionará ②. Él quiere un alzacuellos, así que colócalo en la prensa. Recoge la cruz que hay bajo la cabaña y úsala para la prensa. Vuelve a recoger el collar y háblale a Hubert sobre él y sobre la raíz. George será conducido hasta el poblado indio.

El poblado indio



El poblado indio
Habla de Nico, el Misionero y el Shamán con los guerreros indios que guardan la entrada ③. Dale a los indios las galletas para perro que guardas en tu inventario. Cuando uno de los guardas regrese con la caja de galletas de perro vacía, mete en ella la Coyote Stone y devuélvesela al guarda. Dirígete hacia la izquierda, hasta el poblado, y habla con el Shamán, que está sentado junto a la fogata. Pregúntale sobre el misionero, Nico (dos veces), la raíz (dos veces), otra vez el misionero, la Coyote Stone, la Jaguar Stone (dos veces), la Eagle Stone (dos veces)

La misión



y, de nuevo, la Coyote Stone. Al final, después de la lección de historia y de alguna indicación sobre lo que debes hacer, háblale de la raíz y te la dará.

La misión
Utiliza el cono que tienes en tu inventario para que George la sitúe debajo de la prensa ④. Coloca la raíz en la prensa y usa la cruz para machacarla dentro del cono. Recoge el cono y sube por la escalera hasta la cabaña. Nico se curará. Siguiente parada... Las Islas Caribe.

EL CARIBE **BROKEN SWORD 2**

La Playa de Ketch Island



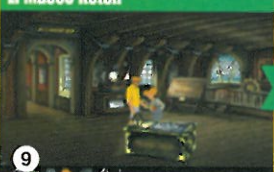
El Museo Británico



El Museo Ketch



El Museo Ketch



La Playa de Ketch Island



La playa de Ketch Island

Haz clic con el botón derecho en el teodolito para examinarlo. Habla con el inspector, el señor Bronson, acerca del teodolito (dos veces). Sube por las escaleras situadas al fondo de la pantalla y haz clic con el botón izquierdo en el gato. Haz clic en la escalera para plegarla y haz clic en la puerta de la casa para poder entrar. Después de charlar con las hermanas Ketch ①, vuelve a la playa cruzando el dique y habla con Rio, el niño pescador ②, sobre Tesoro Ketch y las hermanas. Vuelve a encontrarte con Bronson y pre-

gúntale acerca de sus planes y de las hermanas. Después, vuelve a subir las escaleras hasta el museo y habla con las dos hermanas sobre el gato, sobre Rio tres veces y dos sobre Emily. De nuevo, habla del gato y sobre Emily otra vez. ¿Ya está? Vale. Ahora vuelve a la playa y habla con Rio de Bronson, Emily y un pez. Dale tu gusano a Rio—ejem—y vete a charlar con Bronson. No importa demasiado de que hables con él, sólo se trata de hacer tiempo para que Rio pueda pescar algo. Vuelve con Rio y pregúntale por el pescado. Rio pescará una rueda de bicicleta. Haz clic en la recién adquirida rueda de bici para conseguir la llanta de dentro. Vuelve a hablarle a Rio. Esta vez, pescará un pez. Luego, háblale acerca de la llanta. Vete al museo y sube por la escalera de mano. Ata la llanta al asta de la bandera que está cerca de ti y vuelve a bajar por la escalera. Ata el pescado a la llanta y, cuando el gato esté distraído, quítale la

pelota. De nuevo, sube por la escalera y desata la llanta. Baja y ata la llanta al árbol con forma de horquilla. Está situado justo a la izquierda de la casa, cerca de la parte frontal del acantilado. Utiliza la llanta con la pelota para derribar el reflector a la izquierda del asta de la bandera. Es todo bastante rebuscado, ¿no? Cuando Bronson suba las escaleras y trepe por la escalera de mano para colocar un nuevo reflector, retira la escalera de mano para dejarlo atrapado. Recoge el marcador electrónico y regresa a la playa. Quédate el teodolito y los planes de Bronson. Sube al acantilado y dale los planes a las dos encantadoras damas que volverás a encontrar. Ellas conseguirán que entres en el museo, justo cuando, casualmente, Nico se las arreglará para entrar en el Museo Británico de Londres.

El Museo Británico

Haz clic con el botón derecho en la vitrina situada a la derecha de la sala. Contiene

la Jaguar Stone. Habla con el encargado sobre la Jaguar Stone (dos veces), y cuando vuelvas a encontrarte a Oubier, pregúntale por la piedra. Cuando Oubier se haya ido, háblale al encargado de los muelles y de la Jaguar Stone una vez más. Cuando descubran que la piedra ha desaparecido, hazte con la llave ④ de la cerradura y ve hacia la vitrina que está al lado del teléfono. Utiliza la llave para recobrar la daga y, luego, devuélvele la llave al encargado. Haz clic en la cortina izquierda y usa la daga para abrir la puerta que ha quedado al descubierto ⑤. Escapa.

El museo Ketch

¿Estás por la faena? Bien, porque ahora tienes que recoger la pluma que encontrarás en primer plano ⑥. Haz clic en el timón de barco que hay a la derecha, en el retrato que hay detrás de ti y, luego, en el cofre ⑦. Pídele su cruz a Emily, dos veces, y después abandona el museo.

La playa de Ketch Island

El gato está intranquilo. Usa la pluma para que juegue con ella y luego recoge las plumas que se habrán desprendido ⑧. Ve hacia la playa y háblale a Rio de Emily, su hermana y las plumas. Cuando tengas la concha vuelve al museo.

El museo Ketch

Habla con Emily ⑨ de la concha para hacerte con su cruz. Haz clic en el gráfico que está detrás de ti, y ponlo encima del escritorio. Coloca la cruz en el portaplumas que hay en la esquina de la mesa. Toma el farolillo que hay detrás de ti y colócalo cerca del escritorio, en el tintero, para revelar la situación del tesoro de Ketch. ⑩. Ya era hora. Vuelve a la playa.

La playa de Ketch Island

Háblale del tesoro a Rio ⑪ y luego charla con los zombies.

¿Tienes los códigos de nivel que te hemos dado hace unas cuantas páginas? Ahora diviértete un poco con estas contraseñas...

Invencibilidad
NEVERDIE

Modo de alta velocidad
SKATBORD

Modo mutante
GENETICS

Texturas locas
ACIDDUDE

Monstruos que reaparecen
JUSTKIDIN



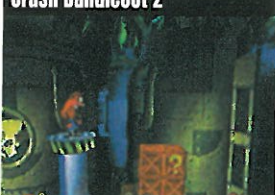
Buena salud
HORMONES

Selección de nivel
GETACCESS o OCMCKKEJ

Armas
MAKMYDAY

Cámara loca
GONAHURL

Crash Bandicoot 2



Aquí van unos cuantos trucos más.

Diez vidas extra

Encuentra el cachorro de oso polar en la segunda habitación (la que te lleva a los niveles seis a diez) y salta sobre su cabeza.

Agarra una máscara voodoo

Mantén el Pad en ARRIBA y CÍRCULO a la vez, hasta que se muera en el choque y el tipo se levantará de nuevo.

Legacy of Kain



Ve a la pantalla de inventario y pulsa las siguientes secuencias:

Magia a tope

IZQUIERDA, IZQUIERDA, CUADRADO, CÍRCULO, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, SELECT

Sangre a tope

ARRIBA, DERECHA, CUADRADO, CÍRCULO, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, SELECT

Ver todas las secuencias de vídeo animado

IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CÍRCULO, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, SELECT

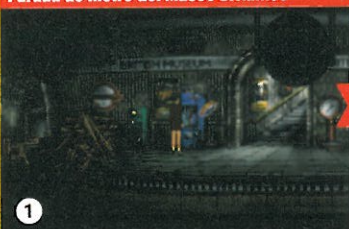
Toma 99 artículos de spirit forge (una fragua de espíritus) No entres en la fragua. Vigila al

Trucos!

Broken Sword 2

LA ISLA DE LOS ZOMBIES BROKEN SWORD 2

Parada de metro del Museo Británico



1



2

El bosque de la Isla de los Zombies

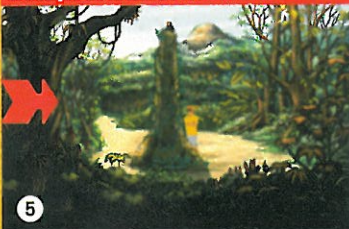


3



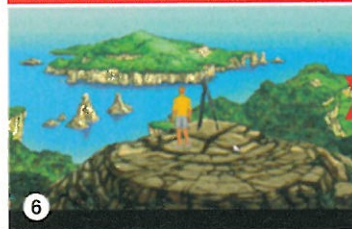
4

El bosque de la Isla de los Zombies

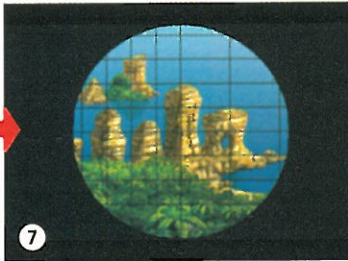


5

La colina de la Giba del Camello



6



7

Los muelles de Londres



8

Dentro del barco



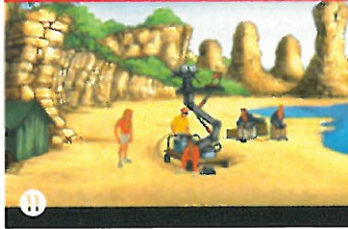
9

El plató de cine



10

El plató de cine número 2



11

La playa

Haz clic en la afloración rocosa para poder escalar por ella. Examina el bote con el botón derecho del mouse y, luego, háblale a Rio acerca de la red. Utiliza la red en la afloración de roca.

Parada de metro de Museo Británico

Examina el bolso de Nico para encontrar una horquilla para el pelo. Utilízala para hurgar en la ranura para las monedas de la máquina expendedora de chocolatinas 1. Haz clic en el hueco de recuperación de monedas para conseguir un viejo penique. Úsalo para pesarte en la báscula que hay a la derecha. La máquina te imprimirá tu peso ideal en una tarjeta. A la derecha, en el suelo, verás un pequeño armario. Ábrelo un poco con la ayuda de la daga, e introduce la tarjeta de peso en la ranura para abrirla del todo. Aparecerá un botón. Púlsalo para que pare el metro 2.

El bosque de la isla de los zombies

Sal por la parte superior derecha del acantilado. Recoge un junco que encontrarás en el centro 3 y sal

de la pantalla por la parte superior derecha. Con el junco, urge en la guarida de la criatura que hay en el centro de la pantalla y sal por la parte inferior izquierda dos veces para regresar a la cima del acantilado. Sal por la derecha. Utiliza el junco para construir un dardo junto con la daga que tienes en tu inventario y guarda la partida ¡ya! Dispara el dardo al cochino jabalí y salta inmediatamente a la rama que tienes encima 4. Si fallas y el jabalí se escapa corriendo por la izquierda, tendrás que volver a cargar el juego guardado e intentarlo de nuevo. Ve hacia la derecha y combina la red con el marcador electrónico. Haz clic en la Needle Rock para poder escalarla, entonces, haz clic en la enredadera para desprenderla de la roca. Utiliza la combinación red/marcador electrónico para recoger la enredadera. Vuelve a hacer clic en la roca para lanzarle la enredadera 5, y fija el poste indicador en la cima. Ve a la parte inferior izquierda, luego un poco más a la izquierda, y lárgate por la salida que ha descubierto antes el jabalí en su estampida.

La colina de La Giba del Camello

Coloca el teodolito en los tres edificios que hay en la

cima de la roca (no en las iniciales) 6. Cuando se conecte la visión del teodolito 7 desplaza la visualización unas cuantas pantallas hacia la derecha, hasta que veas el marcador parpadeando en la parte inferior de la pantalla. Haz clic en el indicador y, luego, en el pilar de roca inmediatamente inferior a él. Mueve el cursor hacia la parte inferior de la pantalla para que se convierta en un cursor de tomar y usar. A la derecha aparecerá una salida, así que... sal.

Los muelles de Londres

Vuelves a estar con Nico, pero su vida corre peligro, por lo que guarda la partida ahora. Haz clic en el cajón de embalaje más cercano, para desplazarte hasta él. Para cuando encuentres al guarda, charla con Pablo antes de hacer clic en el armario para que se abra. Rápidamente, haz clic en la escalera de mano para subir por ella 8 y, cuando el guarda entre en el armario, vuelve a hacer clic en la puerta para que quede encerrado dentro. Haz clic en la fregona para atrancar la puerta y echa un vistazo a través de la portilla.

Dentro del barco

Después de la escena de animación, haz clic en Oubier para asegurarte de que está muerto. Recoge la Jaguar Stone y cuando te ataque Karzac, defiéndete con la daga que tienes en tu inventario y escapa 9.

El plató de cine

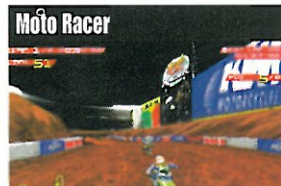
Cruza el plató hacia la izquierda y recoge el almíbar, la bandeja de tortitas y un bollo que hay en la mesa. Combina el almíbar y las tortitas para conseguir un alimento sabroso y nutritivo. Haz clic con el botón derecho en el gran arbusto que hay a tu derecha para examinarlo, luego haz doble clic para alborotar a sus ocupantes. Acércate a la caricatura de Keanu Reeves, Haiku, el tipo que está junto a la chica. Háblale de él mismo (dos veces) 10. Acércate a Bert, el fornido especialista que estaba al lado de la mesa de comida, y dale la mezcla explosiva de tortitas con almíbar. Lanza el bollo de tu inventario al arbusto para enemistar a los abejorros que allí habitan y obtén otro de la mesa para lanzarlo también al arbusto y rematar la faena.

Plató número 2

Haz clic con el botón derecho en el pilar de roca de la derecha y luego en la pequeña cueva de la cima para examinar ambas cosas 11. Haz clic en la cámara que está colocada en la parte superior de la plataforma de rodaje y luego haz clic en la cámara portátil de al lado para incitarles a utilizarla. Acércate a Bert y habla con él acerca del Ojo del Camello. Charla con Hawks (el director) sobre su película, el Ojo del Camello, y el cámara. George realizará una escena de riesgo donde podrá conseguir la piedra final.

PEQUEÑOS TRUCOS

malo con tu Controlador de Mentes o con la maldición de Spirit Wrack y envíalos a la fragua en tu lugar. Lo aguantará, pero antes tú ya habrás conseguido tus 99 artículos.



Entra en la casilla en la pantalla del título (pantalla de inicio/opciones).

Modo de moto de bolsillo

ARRIBA, ABAJO, R2, L2, ABAJO, ARRIBA, L1, X

Modo reverso

IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, CÍRCULO, CÍRCULO, R1, L1, TRIÁNGULO, X

Activa las 10 pistas

ARRIBA, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, CÍRCULO, R2, TRIÁNGULO, X

Invierte las 10 pistas

ABAJO, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA, ARRIBA, CÍRCULO, L2, TRIÁNGULO, X

Carreras nocturnas

ARRIBA, CÍRCULO, L1, ABAJO, TRIÁNGULO, L2, CÍRCULO, IZQUIERDA, R1, X

Oponentes lentos

ABAJO, ABAJO, ABAJO, CÍRCULO, L1, CÍRCULO, L2, ABAJO, ABAJO, X

Moto súper rápida

ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, TRIÁNGULO, R1, TRIÁNGULO, R2, ARRIBA, ARRIBA, X

Victoria secuencia de vídeo

CÍRCULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, L1, ARRIBA, R2, X

Créditos secuencia de vídeo animado

CÍRCULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA, X

Cool Boarders 2



El poblado indio quemado



1

La pirámide

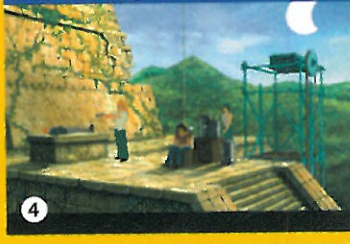


2



3

La cumbre de la pirámide

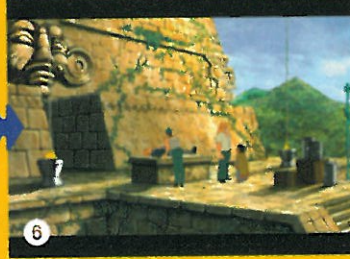


4

La pirámide

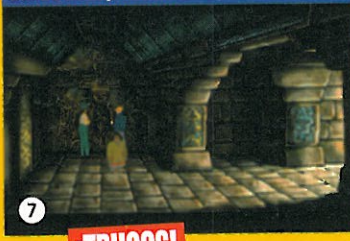


5



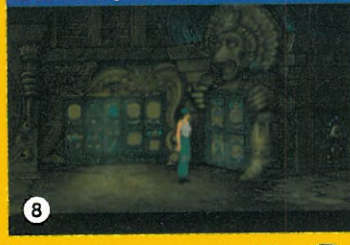
6

Dentro de la pirámide



7

La sala de la gran rueda



8

La sala de la estatua



9

El poblado indio quemado

Como Nico, ve hacia la derecha y examina la Piedra Maya situada enfrente de la cabaña principal que está ardiendo 1. Intenta recogerla, pero descubrirás que está demasiado caliente. Examina el barril que está justo a la derecha y haz clic sobre él para intentar borrarlo. Pesa demasiado, así que pídele ayuda a Titipoco. Recoge la Coyote Stone y vete por la salida izquierda.

La pirámide

Corta el tubo de la gasolina del motor de la izquierda con la ayuda de tu daga 2. Haz clic en el cilindro del motor para poder quedártelo. Utilízalo para recoger algo de gasolina del tubo que has cortado. Haz clic en la tapa del depósito del motor que se halla más a la derecha para transferirle la gasolina. Examina la estructura metálica situada detrás del motor y recoge la cuerda que está tirada en el suelo. Coméntale a Titipoco lo de la cuerda para conseguir que trepe por el entarimado metálico 3. Cuando Titipoco deje caer los extremos de la cuerda, agárralos y átalos al motor. Haz clic en el botón de encendido del

motor y, luego, tira de la palanca que hay a la izquierda del motor. Dile a Titipoco lo de la palanca para que pueda accionarla por ti, entonces, sube al ascensor. Cuando estés en posición, haz clic en Titipoco para que accione el ascensor.

La cumbre de la pirámide

Recoge el cinturón de munición y sube al ascensor cuando el cursor adopte la forma de una flecha hacia abajo 4.

La pirámide

Ve hacia la izquierda, donde están los guardias y habla con su superior sobre Karzac. Camina un poco hacia la derecha, de manera que puedas ver, a tu izquierda, la antorcha, y, a tu derecha, a Titipoco. Recoge la antorcha y dásela a Titipoco para que pueda alumbrarte. Automáticamente, Nico prenderá fuego a la gasolina 5, pero tendrás que arrojar el cinturón de munición a las llamas para asustar a los guardias. Cuando Nico regrese a la cumbre de la pirámide, haz clic en el general para que se rinda 6. Haz clic en George para desatarte. Entra en la pirámide.

¡TRUCOS! Broken Sword 2

En el interior de la pirámide

Como Nico, haz clic en la palanca izquierda de la pared y luego en la derecha 7. Dile a George que te ayude a tirar de ambas palancas al mismo tiempo. Se abrirá una trampilla por la que los tres personajes caerán hacia abajo.

La Sala de la Gran Rueda

Para escapar, Nico tendrá que resolver el *puzzle* Glyph, que cada vez es distinto y requiere algo de paciencia 8. Más que una solución concreta, aquí tienes la manera de enfrentarte al problema. Cada parte del *puzzle* requiere tres pasos. Justo a la izquierda de donde empiezas, hay dos grandes ruedas con símbolos alrededor. A la derecha de las ruedas hay ocho bloques empotrados en la pared. Más a la derecha puedes ver la estatua de un mono y cuatro bloques más. Observa que cada uno de estos bloques es una combinación de dos de los símbolos que aparecen en el grupo de ocho bloques situados justo a la izquierda. Cada uno de los ocho bloques es una combinación de dos símbolos de las dos grandes ruedas. Fíjate bien. A ver si puedes aclararte.

Para resolver el *puzzle*, tienes que descubrir qué dos bloques debes combinar para formar el primer bloque de la estatua del mono. Cuando decidas qué dos símbolos del grupo de ocho forman este símbolo, toma uno de ellos. Camina hacia la izquierda y haz girar las ruedas haciendo clic en ellas para alinear dos símbolos en el centro de manera que se rocen entre ellos.

Estos dos símbolos deben formar el símbolo de la derecha. Una vez tienes situados los dos símbolos correctos en la rueda, puedes ir al grupo de ocho bloques y pulsar la imagen combinada. Si has escogido la combinación correcta en las ruedas, el bloque se presiona hacia dentro. Ya tienes mucho camino trazado. El resto del *puzzle* funciona exactamente igual. Vuelve a las ruedas y hazlas girar para crear la segunda imagen. Vuelve al grupo de ocho y presiona

esa combinación de imagen. Cuando tengas los dos bloques correctos presionados, ve a la derecha y presiona el bloque correcto del grupo de cuatro. Tienes que conseguir presionar los cuatro bloques para poder escapar, pero del grupo de ocho, sólo puedes presionar dos bloques a la vez, así que asegúrate de que formas las parejas correctas. Cuando resuelvas el *puzzle*, aparecerá una salida a la derecha. Sal.

Sala de la estatua

Como George, hazte con la antorcha que está a tu lado 9. Háblale a Titipoco sobre la antorcha para poder encenderla y luego haz clic en la palanca de la izquierda para caer hacia el siguiente nivel.

Sala de la palanca 1

Haz clic en la palanca a mano derecha y sal por la parte superior de la pantalla.

Sala de la palanca 2

Haz clic en la palanca a mano derecha y sal por la parte superior de la pantalla.

Pasillo

Haz clic en la palanca situada al fondo de la pantalla, cerca de George cuando entra. Sal por la salida situada en la parte frontal de la pantalla para volver a la Sala de la palanca 10.

Sala de la palanca A

Recoge la antorcha del suelo y utilízala para encender la segunda antorcha que hay en la pared. Sal por la salida que aparecerá a la derecha.

Escaleras

Al pie de las escaleras, tira de la palanca para dejar al descubierto más escaleras. Baja hasta Muerte casi segura, y disfruta del video final. Bien hecho. Has acabado *Broken Sword 2*. Permite que te recomendamos una tacita de té, un buen baño caliente y un magnífico masaje en la espalda. PSP

Tablas de bonus

Establece todos los récords para todas las pistas en el modo Freeride.

Extraterrestre y hombre de las nieves

Completa las 100 jugadas en el modo Master y establece todos los posibles récords en el modo Freeride.

Rutas invertidas

Completa las nueve rondas en el modo Snowboarding Combined quedando en cualquier posición. Ahora presiona R1 y selecciona los modos Snowboarding Combined o Freeride para hacer la ruta al revés.

Selección de ruta

En la pantalla de selección marca por orden lo siguiente: SBC, One-make, Freeride. Pulsa CÍRCULO, y luego presiona L1, L2, R1 y R2. Sigue presionando las teclas y pulsa CÍRCULO de nuevo después de la pantalla de selección de uno y dos jugadores.

Modo espejo

Completa el modo SBC y ve a la pantalla de opciones. Pulsa SELECT en el controlador dos y presiona R1 y CUADRADO en la pantalla de selección de modo.

Courier Crisis



Nivel de bonus

Pulsa L1 y R2 en la pantalla de selección de vecindario.

Alien rider

Introduce la contraseña XFITYO-NEX.

Gorilla rider

Introduce SAVAGEAPES como contraseña.

Ahora tienes una buena ristra de códigos:

Nivel	Contraseña
1	EFLCIFCGKJ
2	IFLCIFCKKI
3	MFLCIFCOKJ
4	AFLCIFCKKJ
5	FHCLFIGCJL
6	FLCLFICCLJ
7	FPCLFIOCJL
8	FDCLFIKCLJ
9	KLFCIFCGII
10	OFLCIFCCII
11	CFLCIFCOIJ
12	GFLCIFKIJI

13	FFCLFIGCJJ
14	FJCLFICCIJ
15	FNCLFIOCJJ

Frogger



Para activar estos trucos, presiona START para detener el juego, luego pulsa SELECT para acceder a la pantalla de Continuar/Salir de

Concurso

CONVIÉRTETE EN UN DEFENSOR DE LA GALAXIA CON PLAYSTATION POWER

**PARTICIPA Y GANA
UNO DE LOS 10
JUEGOS Y 10 TAZAS
DE STAR WARS**

STAR WARS MASTERS OF TERÄS KÄSI

Era una idea tan buena y tan evidente que tarde o temprano tenía que pasar. Los chicos de LucasArts han sido los responsables de que Star Wars forme parte también del universo PlayStation. Si quieres gozar de las aventuras de la princesa Leia y Luke Skywalker concursa y gana uno de los 10 juegos y 10 tazas de Star Wars Masters of Teräs Käsi que sortean Virgin y PlayStation Power. Pero no te lances a tu PlayStation todavía. Primero tienes que ser más listo que nadie y contestar a la pregunta que te formulamos. Toma papel y boli y envíanos tu respuesta antes del día 15 de mayo.



© Lucasfilm Ltd. & TM. © LucasArts Entertainment Company LLC. All rights reserved. Used under authorisation.

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

PlayStation son marcas comerciales de Sony Computer Entertainment Inc.

Cupón de respuesta

¿Cuál es el nombre de la maestra de Teräs Käsi?

RESPUESTA

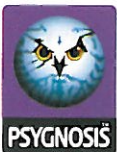
Nombre:
Domicilio:
Población: Código Postal:
Provincia:
País:
Teléfono:

Envía este cupón a la sección «Concurso»; REVISTA **PlayStation Power**;
MC Ediciones S. A. P.º San Gervasio, 16-20, esc. A, entlo. 2.º 08022 BARCELONA

Americans love **SPEED**
..do you?



NEWMAN HAASTM
An American indy car challenge **RACING**



www.newman-haas.com
www.psygnosis.com

"B" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 Psygnosis Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or © Psygnosis Ltd. Developed by Studio 33 (UK) Ltd in conjunction with Bizarre Creations. Newman Haas is a trademark of Newman Haas Racing. Real tracks and drivers appear under licence. ALL RIGHTS RESERVED.



¡Trucos!

Actua Soccer 2 y FIFA '98: Rumbo al mundial. ¡Estrategias maestras!

● FIFA '98 Analizado: PSP Nº 9 ● Puntuación: 92%

Actua Soccer 2

FIFA '98 Rumbo al mundial

Si estudias bien nuestra guía de trucos de los dos mejores simuladores de fútbol para PlayStation no volverás a perder un partido en la vida

ELIGE TU FORMACIÓN

4-4-2

Para empezar, un clásico. Es una formación sólida como una roca, y combina un centro del campo decente con un par de centrales ofensivos a la espera del contraataque y una defensa bien poblada. No es muy arriesgada, pero si se juega bien, se le puede sacar mucho provecho. Si propicias la participación de los atacantes en FIFA o envías balones largos o regateas hacia las líneas de córner en Actua, verás que cuentas con una amplitud de campo suficiente para enviar balones cruzados. También puedes retener el balón con tus atacantes o hacer que se abran por las bandas, ya que los jugadores del centro del campo siempre están cerca para apoyarte.

4-3-3

Táctica de mentalidad atacante y bastante arriesgada. Esta formación es más sólida en FIFA que en Actua, donde tiende a verse limitada por las defensas es-

tratégicas que utilizan los mejores equipos, los cuales consiguen enviar balones largos y lanzarse a la contra desde atrás. Además, tus flancos quedan bastante desangelados. Sin embargo, contra equipos con defensas flojas, resulta ideal, siempre y cuando cuentes con un par de delanteros competitivos.

4-5-1

No es tan defensiva como parece, ya que los cinco centrocampistas pueden convertirse en peligrosos extremos en apoyo de tu delantero solitario (que tiene que ser habilidoso y rápido). Y si el partido está cuesta arriba, siempre puedes retrasar el medio campo y romper el partido desde atrás. Además, ese delantero puede ser devastador en balones largos o en jugadas que rompan cualquier posible fuera de juego de la defensa, saliendo como una bala por el centro del campo.

5-1-4

Ésta es para situaciones desesperadas. Puede funcionar contra equipos muy flojos, pero la falta de hombres en el medio campo puede hacer que la zaga defensiva del rival campe a sus anchas. Ideal para provocar un desastre. Sin embargo, en Actua funciona siempre y cuando sólo la utilices para el lanzamiento de córners. Pero en cuanto se haya producido el saque, cambia de táctica porque el contraataque será inminente.

5-3-2

Otra táctica extraña, poco favorable si no es porque permite que tus habilidosos atacantes se abran por las bandas y consigan buenos centros, siempre y cuando el medio del campo consiga mantener el balón y te lo haga llegar.

5-4-1

Una formación muy conservadora, con un centro del campo sólido y compacto y una defensa muy poblada para evitar sorpresas. Sin embargo, en FIFA puedes sacarle cierto provecho, siempre y

cuando tengas un centro del campo brillante, flanqueado por buenos extremos centrales que apoyen cuando haga falta a un delantero centro que debe ser una estrella. Podría ser.

Cambios en FIFA

Si eres uno de los afortunados poseedores de un juego FIFA no te conformes con las opciones de formación que saldrán por defecto. Dedicate a experimentar un poco, y descubrirás que puedes crear tu propio sistema, innovador y sorprendente. Por ejemplo, arriesgando un poco, dejando un único defensa pero un centro y un ataque súper poblado, puedes crear el nunca visto 1-4-5, ya sea con un central conservador o un libero agresivo atrasado. No obstante, seguro que perderás. Quizá sea mejor adaptarse a un sistema y utilizarlo con asiduidad modificándolo ligeramente. Así podrás llegar a descubrir cuáles son los puntos débiles y cómo remediarlos, por ejemplo, cambiando la posición del extremo o reforzando ese hueco de la defensa que te trae por el camino de la amargura.

PEQUEÑOS TRUCOS



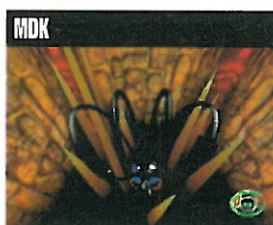
medio juego. Ahora introduce uno de los siguientes códigos para activar el truco. Al pie de la pantalla aparecerá un mensaje para confirmar su entrada correcta.

Vidas infinitas
DERECHA, CUADRADO,
TRIÁNGULO, CUADRADO,
TRIÁNGULO, X

Abrir todas las zonas
DERECHA, CUADRADO,
TRIÁNGULO, CUADRADO,
TRIÁNGULO, R1, L1, R1, L1,
TRIÁNGULO, CUADRADO, ABAJO

Abrir todos los niveles
DERECHA, CUADRADO,
TRIÁNGULO, CUADRADO,
TRIÁNGULO, R1, L1, R1, L1,
TRIÁNGULO, CUADRADO, ABAJO

Ver mapas de misiones
Marca la opción «Misión» en la pantalla de selección de misiones, luego pulsa SELECT. Ahora podrás escoger una de tres nuevas vistas.



Selección de niveles
Aguanta los botones L1, L2, R1 y R2 en el Menú principal. Ahora pulsa IZQUIERDA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, ARRIBA y CUADRADO y suelta inmediatamente L1, L2 y R2. Para el juego primero y luego marca:

Bones Air Strike
ABAJO, ARRIBA, CÍRCULO, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, L1

Cow Strike
ARRIBA, ABAJO, ABAJO, L1, DERECHA

Seal
CÍRCULO, TRIÁNGULO,
TRIÁNGULO, L1, DERECHA

Bones Seal
TRIÁNGULO, DERECHA, CÍRCULO, IZQUIERDA, IZQUIERDA

Super Chain Gun
IZQUIERDA, L1, ABAJO, CUA-

General

Ya tienes la formación. Quizá deberías haber escogido primero tu estrategia, porque en la mayor parte de los casos la estrategia te permitirá saber si el sistema va a funcionar.

El 4-5-1, que parece tan poco arriesgado, puede ser una auténtica pesadilla para los defensores si se ven acorralados, algo que suele pasar en FIFA, o una inutilidad si utilizas una estrategia ofensiva en Actua.

No te cortes a la hora de comprobar el sistema que va a utilizar tu rival. Si juegan con cuatro atrás, por ejemplo, una buena opción podría ser situar de uno a tres atacantes para que se puedan colar por la defensa. Si por el contrario su defensa es más espesa, puedes arriesgarte con más atacantes.

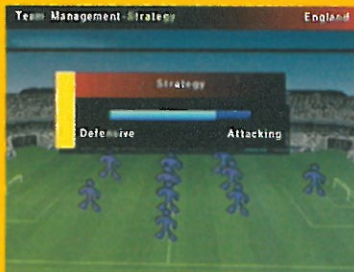
Nunca está de más defender con marcajes al hombre, sobre todo cuando los jugadores del equipo contrario son mejores que los tuyos. Puedes incluso designar un jugador para cada rival, intentando romper así siempre sus opciones. Será más difícil que tú marques, pero ellos tampoco lo tendrán fácil. Otra buena estrategia consiste en contar con mediocampistas con buena predisposición ofensiva o con delanteros de calidad.

Actua Soccer 2

Los pases largos de Actua son bastante precisos. Si eliges Balón Largo, tus delanteros correrán antes al sprint, por lo que tienes que tener en cuenta que cualquier retraso en el pase los dejará en fuera de juego.

FIFA

El sistema de este título es quizá más complejo que el de su competidor. Lo primero que tienes que tener en cuenta es dónde quieres situar a tus tres



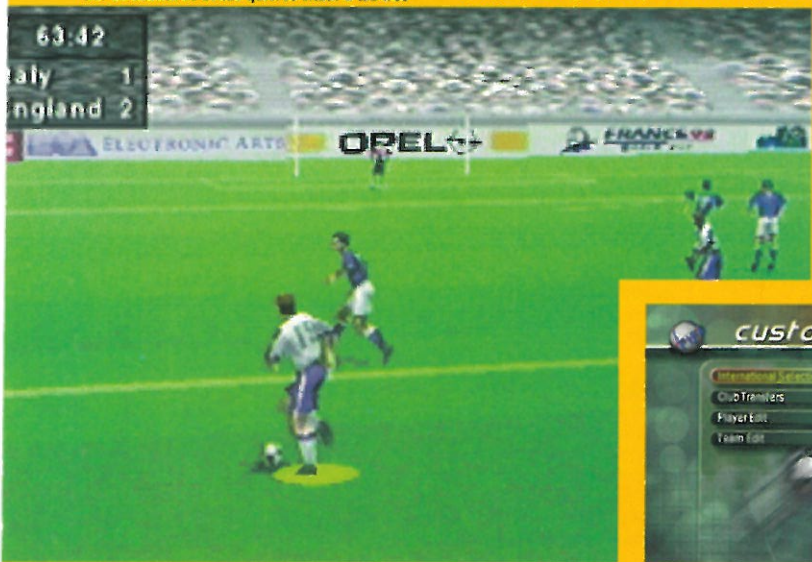
grupos de jugadores (defensa, centro del campo y ataque). Si juegas con líneas muy separadas tendrás problemas para enlazar buenas jugadas y no podrás contar con balones largos. Es recomendable que tus delanteros estén siempre apoyados de cerca si quieres marcar en jugadas individuales. Si adelantas la defensa puedes verte sorprendido, así que, dependiendo de tu capacidad para aguantar el balón, debes decidir si la defensa tiene que cubrir una zona del campo más o menos amplia. Puedes desplazar a cualquier jugador a una zona del campo que esté desprotegida, pero ten en cuenta que al hacer esto estás sacrificando una posición en otro lugar. Si dejas que tus extremos estén muy adelantados y pegados a las bandas, por ejemplo, puede que ganes profundidad a expensas

de dejar grandes huecos en el filo de tu defensa. Para solucionarlo, puedes hacer que su participación ofensiva sea a ráfagas, para que corran atrás en caso de ataque del rival o salgan al sprint en cuanto haya posibilidades de gol en la delantera. Es más cansado para ellos, pero menos arriesgado para ti.



El nivel de agresividad a veces se deja de lado, pero puede ser muy útil si se utiliza bien. La columna de tu equipo tiene que ser agresiva, pero ten en cuenta que los jugadores temperamentales tienden a cansarse más que los tranquilos. Ten cuidado con sus niveles de fatiga.

En los dos juegos, situarse tras la defensa y cruzar el balón es una de las mejores técnicas para conseguir un gol. Si el defensor comete un fallo, como en este caso, mejor que mejor.



DRADO, TRIÁNGULO, ARRIBA, ABAJO

Super Gun

DERECHA, ARRIBA, ABAJO, L1, ABAJO, CÍRCULO, IZQUIERDA, IZQUIERDA

Homing Bullets

CUADRADO, L1, L1, DERECHA

Thumper Weapon

ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, TRIÁNGULO, ARRIBA, DERECHA, ABAJO

Twister Weapon

ABAJO, L1, CUADRADO, TRIÁNGULO, DERECHA, ARRIBA, X

Granada

TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, L1, DERECHA

Granada de francotirador

ARRIBA, CUADRADO, L1, IZQUIERDA, CÍRCULO, TRIÁNGULO

Homing Sniper Grenade

IZQUIERDA, ARRIBA, X, TRIÁNGULO, L1, L1, DERECHA

Mortero

IZQUIERDA, L1, TRIÁNGULO, CUADRADO, DERECHA, CÍRCULO, IZQUIERDA, IZQUIERDA

Bomba interesante

ABAJO, DERECHA, CÍRCULO, CÍRCULO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ARRIBA, CUADRADO, TRIÁNGULO

La explosión nuclear más pequeña del mundo

ABAJO, ARRIBA, CUADRADO, TRIÁNGULO, ABAJO, CÍRCULO, CÍRCULO, DERECHA

Dummy Decoy

X, L1, DERECHA, CÍRCULO, X, ARRIBA, CUADRADO

Full Hit Points

DERECHA, L1, CUADRADO, TRIÁNGULO, L1, ABAJO

Mayor velocidad

DERECHA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, X

Nodie

CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, L1, CUADRADO

Earthworm Jim potenciador

ARRIBA, ABAJO, ABAJO, L1, DERECHA



PaRappa the Rapper



Etapas de bonus

Si ganas unos buenos puntos en cada etapa, conseguirás una corona en la pantalla de selección de etapas. Si ganas las seis coronas irás a un nivel de bonus.

Trucos!

Actua Soccer 2 y FIFA '98: Rumbo al mundial.

Actua Soccer 2 FIFA '98 Rumbo al mundial

Todavía no se ha acabado, aún nos queda mucha información para que el balón pueda llegar a besar la red...

TRUCOS

Lo sentimos, pero de momento no disponemos de trucos para FIFA (en cuanto los tengamos los publicaremos), pero para los afortunados que tengan Actua Soccer sí que hay unos cuantos. Cada vez que actives uno de la forma adecuada, aparecerá un mensaje.

Introduce los códigos siguientes en el menú principal:

LRSCUDSC — Activa Gremlin 11

LLSRRCUD — Activa Super Furry Animal select XI

SSLLRRCC — Activa Balón Fantasma

LRLULRSS — Activa Balón de Playa

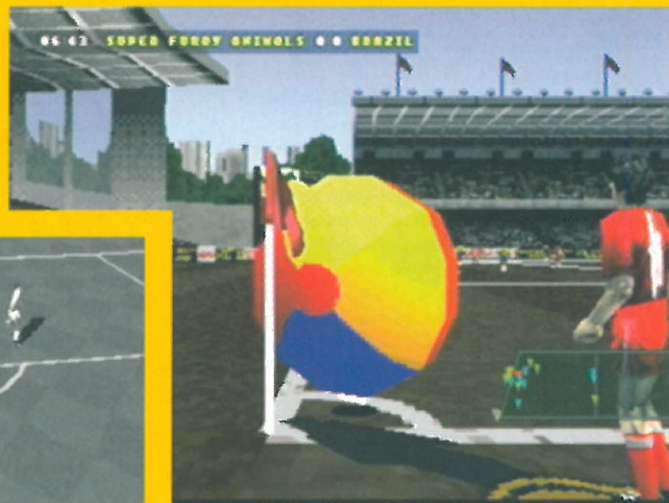
CDDSUULR — Activa Enanos

UDDRSCC — Activa Gigantes

LLLCRRRS — Activa Apagón

SCDCURSL — Activa Jugadores Invisibles

UDUSCUDU — Activa los modos Televisor color/blanco y negro



▲ La pelota de playa. Es una experiencia diferente y divertida.

TÉCNICA



Disparos

Actua Soccer 2

Los dos juegos disponen de disparos de carga, por lo que puedes prepararte para chutar antes de recibir el balón. Sin embargo, Actua no te permite esta acción si el balón no está en el aire. En cualquier nivel medio profesional, los disparos son complicadillos. Tienes que pulsar en una dirección para avisar al juego de hacia dónde estás apuntando y DESPUÉS, cuando ya has chutado, la bola adquiere el efecto. El truco consiste en recordar que dicho efecto funciona tanto para arriba y abajo como para derecha e izquierda, por lo que si piensas que el disparo va a ser muy fuerte, como mínimo puedes conseguir chutar raso. Un buen contoneo nunca va mal para despistar al portero.

FIFA

Aquí, el efecto posterior al chute no es



tan marcado, pero es obligatoria su utilización si quieres dirigir bien la bola. Pero en este juego, la mejor técnica, si ya estás encarándole la portería, consiste en martillar el botón de disparo apuntando a los lados pero por la parte baja. Sin embargo, no desperdices una posible volea. Si el portero corre hacia ti y tienes ángulo, puedes hacer una doble pulsación en el botón de disparo para hacer que la bola pase por encima de su cuerpo.

Disparos directos

Son bastante similares en los dos juegos, y son esenciales para obtener la victoria. El truco consiste en mirar a los jugadores que tienes delante y chutar en el momento apropiado. Si chutas demasiado tarde el portero la parará. No te olvides de que FIFA te permite cargar el tiro, por lo que la bola puede salir disparada de los pies de tu cañonero en

cuanto la reciba. Una ligera pulsación también puede sacarte de un apuro.

Uno-dos

De utilización muy similar en ambos juegos, es ideal para crear ocasiones de peligro y abrir espacios en el medio campo para romper defensas muy abotargadas. En cuanto tengas a un jugador en un espacio libre, suelta el balón.

Entradas/defensa

Actua Soccer 2

Si juegas en el nivel Amateur puedes aprovecharte de la ayuda de la CPU de Actua 2 dejando que los controles funcionen solos. El jugador que esté más cerca del balón se interpondrá a los movimientos de cualquier atacante, y la mayoría de las veces robará la bola. Si tienes ganas de repartir leña, envía a tu jugador a las situaciones comprometidas y deja que la zaga ofensiva se las vea con él.



PEQUEÑOS TRUCOS

La manera más fácil de ganarlo es siguiendo al pie de la letra las instrucciones de tus profesores, pero entre pulsación y pulsación marca otras teclas lo más rápida y rítmicamente posible.

Una vez allí pulsa TRIÁNGULO y X para cambiar los disfraces de Katy y Sunny y CUADRADO y CÍRCULO para cambiar su estilo de baile. Los botones laterales accionan el zoom de la cámara mientras el Pad se mueve por todas partes. ¡Diviértete!

Destruction Derby 2



Introduce tu nombre para poder explorar las siguientes posibilidades.

Acceso a todas las pistas
MACSP00

Equipo de diseño
CREDITZ!

Más créditos
ToNyPark



Nueva cámara
Mantén pulsada la tecla SELECT de medio juego.

Conduce el autobús

Acaba la pista del lado del mar.

Coche secreto diablo

Acaba Metro City en menos de cuatro minutos.

TOCA Touring Car Championship



Introduce los siguientes códigos como los nombres de los jugadores:

COMO MARCAR

Como todos los juegos de fútbol, FIFA y Actua cuentan con algunas estrategias para asegurar la victoria de fácil aprendizaje.

Balón largo

Es devastador. Lanza un balón al centro. En Actua cualquier atacante iniciará una salida en falso, por lo que si tienes la suerte de que el jugador en cuestión consiga el balón, ya puedes ir cantando el gol. Además, es fácil controlar el esférico una vez dentro del área con un simple golpe de velocidad. Tampoco hace falta que este pase sea alto. A veces un despeje de la defensa un tanto confuso resulta más preciso que un pase programado, y puedes despiantar a la defensa rival y ganar unos cuantos metros.



Extremos

Cuando le tomes el tranquillo, verás que correr por la banda es un método excelente para anotar. Mientras te diriges hacia el punto de córner encuentras poca resistencia, y no resulta muy complicado realizar un centro más o menos decente. Si has ido demasiado rápido, espera a que el resto de tus delanteros se incorporen al ataque. Sin embargo, no subestimes el poder de un pase antes de tiempo, sobre todo en Actua. Si centras al punto de penalti, justo en el límite del área chica y empiezas a cargar el remate en cuanto el centro sale de las botas del extremo, te sorprenderás con las piruetas que son capaces de hacer los jugadores, por muy lejos que estén, con tal de llegar al remate.

Centro

El arma atacante por excelencia. Si puedes, haz que suba el balón un centrocampista o un defensa, para que por delante tengas más compañeros. Los que jueguen con FIFA deberían ir cargando el remate del atacante en cuanto el centro salga de las botas del pasador. Si no tienes más remedio que parar el balón, siempre puedes conducir al jugador hasta la banda para que corte el balón hacia atrás, con el típico pase de la muerte.

Contraataque

Ambos juegos son propicios para esta modalidad, pero Actua Soccer parece que incita a ello. Un balón largo o un rechace de tu defensa puede pillar a la defensa contraria en mala posición. Una táctica un poco arriesgada, pero genial si te sale bien,



consiste en provocar un córner en tu contra intencionadamente y rezar para que tu portero atrape el esférico. Acto seguido, no dudes ni un instante en lanzar un pepinazo hacia delante para que tu jugador más adelantado tenga terreno libre para marcar un gol de bandera.

Saque inicial - Sólo para Actua

Esta técnica sólo sirve para el nivel especial amateur de Actua Soccer 2. Tras el saque inicial, ve directo hacia la portería rival y prueba con un disparo tan potente como te sea posible. A veces se convierte en un gol de esos que hacen historia, sobre todo si el equipo contrario no cuenta con un gran portero. Y luego no te faltarán batallitas con las que entretener a tus nietos.

PSP



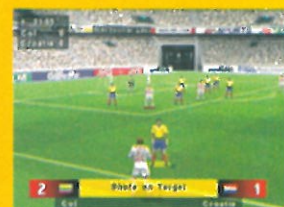
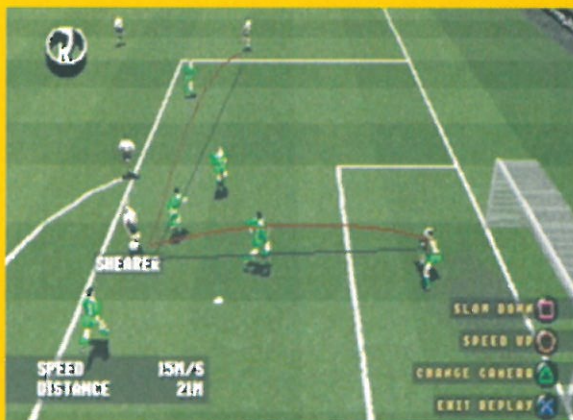
Si no te decides por este sistema, tienes dos opciones: puedes avalanzarte sobre el adversario que tenga el balón directamente, o puedes deslizarte por el césped con la intención de robar el esférico. En ambos juegos tienes que tener cuidado con estos deslizamientos. Las entradas por detrás siempre son falta (aunque a veces puedes librarte, sobre todo si el árbitro es permisivo) y si fallas (cosa fácil), tu rival se zafará de ti antes de que vuelvas a levantarte. Es mejor deshacerte de un atacante yendo directamente a por él en lugar de tirarte al suelo, sobre todo si eres el último defensa.



FIFA No te lías con las jugadas sucias que puedes llevar a cabo (tirones de la camiseta y cosas por el estilo) a no ser que tu situación sea desesperada. Quizá te parezca divertido, pero no creo que el árbitro opine igual que tú. Lo mejor que puedes hacer es no alejarte mucho de tu área y esperar hasta que tu rival esté jugando en solitario, sin compañeros cerca. Eso sí, si se trata de uno de esos extremos rápidos que corren la banda como si se tratara de la final olímpica de los cien metros, no te lo pienses dos veces y hazle la zancadilla.



► Como en la vida real, el que domina el centro del campo tiene todos los números para ganar.



Detección de colisiones fuera
CMNOHITS

Pink Cadillac
FLEXMOBILE

Carreras nocturnas
CMSTARS

Volcano track
CMDISCO

Cámara aérea
CMCOPTER

Telón de fondo
CMTOON

Telón de fondo estelar
CCMSTARS

Coches extra
CMGARAGE

Modo Go Kart
CMCHUN

Coches agresivos
CMMAYHEM

Coche blindado
TANK

Gravedad reducida
CMLOGRAV

Vista del revés
CMUPSIDE

Cámara remota
CMFOLLOW

Lluvia
CMRAINUP

Modo rápido
XBOOSTME

Micromachines
CMMCRO

Wipeout 2097

En el menú de opciones de inicio (selección de equipo, pista y modo) presiona L1, R1 y SELECT. A continuación...

Pirahna Ship
Aguantando los botones anteriores, pulsa X, X, X, X, CÍRCULO,

TRIÁNGULO, CUADRADO. La opción de selección de equipo revelará el nuevo equipo.



Phantom Class

Como antes, aguanta los botones y pulsa TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CÍRCULO. Ahora comprueba la opción de selección de pista.

Phantom Class

Esta vez pulsa CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO. Ahora tienes acceso a todas las pistas.

SnowRacer 98

Para conducir con Bab: introduce en la pantalla de contraseñas CABRI

Para esquiar con otro personaje: introduce CUTE

Para tener todas las pendientes: introduce RAFFY

Para obtener pantalla partida horizontalmente: SPLIT

Modo pantalla ancha: WIDE

Concurso

**PARTICIPA Y GANA UNO
DE LOS 10 JUEGOS
PERFECT ASSASSIN**

CONVIÉRTETE EN EL ASESINO MÁS FAMOSO DEL COSMOS CON PLAYSTATION POWER

PERFECT ASSASSIN

Mitad hombre y mitad máquina, Charon, o sea tú, eres el asesino perfecto. Ante la amenaza de la raza pra'min, deberás defender la fuente de la energía del universo. Para cumplir tu misión, llegas al planeta KarNaq. Sólo tu valor y tus poderes de deducción te guiarán hacia el objetivo, pero antes de iniciar tu aventura —en perfecto castellano— concursas y gana uno de los 10 juegos de Perfect Assassin que sortean Grolier y PlayStation Power. Tienes que ser más listo que nadie y contestar a la pregunta que te formulamos. Toma papel y boli y envíanos tu respuesta antes del día 15 de mayo.



GROLIER INTERACTIVE

GROLIER INTERACTIVE Presents
PERFECT ASSASSIN a Veritas Production
created by Kev Walker developed
by Synthetic Dimensions.



Éstos son los ganadores del concurso
PSP. 10 Cool Borders 2:

Karim Yousef Abahri López
(Hospitalet de Llobregat, Barcelona)
Fernando Sánchez Castro (Estepona,
Málaga)
José Peña Gómez (Santander,
Cantabria)
Sergio López Cadenas (Bilbao,
Vizcaya)
Jorge Argelaga Escursa (Barcelona)

Respuesta correcta:
Hay cuatro modos disponibles.

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

PS y PlayStation son marcas comerciales de Sony Computer Entertainment Inc.



Recorta por aquí

PSR.12

Cupón de respuesta

¿Qué raza alerta del peligro a Charon?

RESPUESTA

Nombre:

Domicilio:

Población: Código Postal:

Provincia:

País:

Teléfono:

Envía este cupón a la sección «Concurso»; REVISTA PlayStation Power;
MC Ediciones S. A. P.º San Gervasio, 16-20, esc. A, entlo. 2.º 08022 BARCELONA



The ADVENTURES of Alundra アランドラ



**¡PRÓXIMAMENTE
A LA VENTA!**



Alundra and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1997 Sony Computer Entertainment Inc.
Published by Psygnosis Limited under license from Sony Computer
Entertainment Inc. Psygnosis and the Psygnosis logo are trademarks of
Psygnosis Limited. All rights reserved.

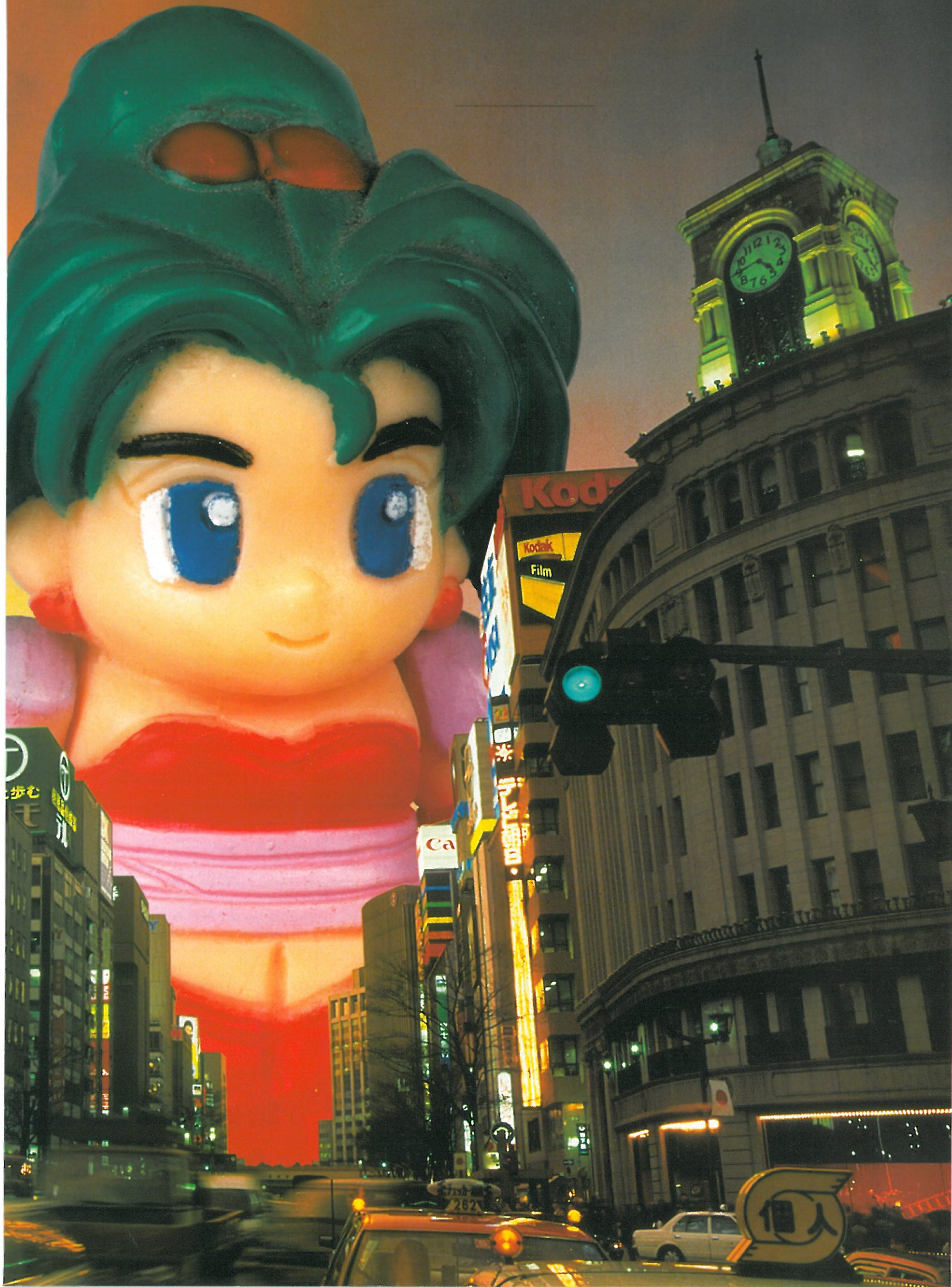


A nighttime photograph of a Japanese city street, likely Tokyo. The background features a tall building with a large, illuminated Coca-Cola bottle on its facade. Other signs in Japanese and English are visible on the buildings. The sky is a deep orange from the setting or rising sun. In the foreground, the tops of several cars are visible, their lights reflecting on the wet pavement.

MADEN IN JAPÓN

**Si lo que buscas es una civilización
alienígena más avanzada que la nuestra,
no mires al cielo, mira a Oriente....**





LA ÚNICA LISTA QUE CUENTA

Para que te hagas una idea de lo que está triunfando en Japón, aquí tienes los diez primeros en la lista de ventas.

V-Rally

10

En el número diez tenemos a *V-Rally*, ese juego francés que hace las delicias de los redactores de esta revista. En Japón ha aparecido por cortesía de Spike. Cuando leas esto, probablemente *F1 '97* habrá entrado ya en el top ten.

BEST 03'20"00
STAGE 01'47"36
GAP 00'00"00
LAP 0

TIME
00

POS
1



▲ *V-Rally*, desarrollado por la empresa francesa Infogrames, es uno de los pocos títulos europeos que han conseguido entrar en el top ten nipón. Seguro que les encanta su conducción nerviosa.

Real Robots Final Attack

9

En el número nueve tenemos este título de mechas en plan lucha uno contra uno al más puro estilo de *Virtual-On*. Gozas de una total libertad en 3-D para arrastrarte, saltar, correr y atacar. El modo dos jugadores puede ser por enlace o a pantalla partida.



▲ Traje rojo y ojos verdes brillantes. Con esta descripción, no puede tratarse más que de un ser malvado. Si a eso le añadimos unos brazos que en realidad son lanzacohetes, la cosa está clara. ◀ El tamaño de los escenarios hace que contar con cohetes sea vital mientras decides si buscas refugio o pasas al ataque. ◀◀ Los espacios abiertos son mortales.

MADE IN JAPAN

Japón: una isla pequeñita, habitada por gente pequeñita que habla un idioma cuya pronunciación es tan compleja y extraña como su ortografía. En las películas occidentales, así como en las revistas o en la televisión, se suele describir a los japoneses de dos maneras diferentes. Para unos, se trata de gentes de voluntad inquebrantable y con un marcado complejo de fracasados (*El puente sobre el río Kwai*). Para otros, no son más que excéntricos que gustan de la moda occidental y que siempre van con una cámara en ocasiones más voluminosa que ellos mismos (japonesa, por supuesto) colgada del cuello.

Sin embargo, el extraordinario éxito de la PlayStation ha provocado que, en Occidente, mucha gente preste atención a un aspecto diferente de la cultura japonesa: su increíble capacidad para producir juegos de una excelencia sublime. Y no es una banalidad. No es que copen prácticamente la totalidad del pastel del mercado mundial

de videojuegos, tanto por lo que se refiere a cantidad como a calidad, sino que, además, sigue habiendo una enorme producción interna que nunca ve la luz fuera de sus fronteras. En Japón, al contrario de lo que sucede en otros países, no se considera que los videojuegos sean una plaga de la humanidad, que corrompen a los niños, incitan al crimen, provocan graves epilepsias y corroen la moral establecida de la sociedad occidental. Allí, los juegos son un fenómeno universal del que disfruta prácticamente todo el mundo. ¿A que tus padres no juegan con la PlayStation? Si fueran japoneses, seguro que lo harían.

«En Japón no se considera que los videojuegos sean una plaga de la humanidad, que corrompen a los niños, incitan al crimen, provocan graves epilepsias y corroen la moral establecida de la sociedad»

Generación Nu

Para entender por qué los videojuegos tienen mayor relevancia en Japón que en el resto del mundo (y, como conse-

cuencia, por qué se producen allí los mejores títulos), primero hay que entender el funcionamiento de la sociedad nipona. Lo más importante que hay que saber es que Japón es

Densha De Go!

8 En el número ocho tenemos a nuestro viejo conocido *Densha De Go!* Nuestros lectores asiduos ya lo conocerán, porque hace tiempo que hablamos de él. Por su contenido resulta sorprendente el enorme éxito que ha cosechado, sobre todo después de su paso a la PlayStation.

Este simulador de Taito te sitúa a los mandos de un tren. Pero no se trata de una huida frenética en un convoy que va a desafiarse irremediablemente por un peñasco o del control de un tren militar armado hasta la bandera en pos de la conquista de un país imaginario. Nada de eso. Se trata de imitar el trabajo de un conductor de tren normal y corriente. Tienes que ajustarte con rigidez a los horarios establecidos y parar lo más cerca que puedas de la línea en cada estación.

Los japoneses están muy orgullosos de su sistema ferroviario. El tren bala fue un momento glorioso en la historia del Japón posterior a la II Guerra Mundial. Un retraso de 30 segundos en el metro de Tokio se considera una aberración.

Y parece que todo el mundo se ha subido al tren (a veces me sorprende de mi ingenio) de este juego. Todo es posible gracias a unos controles que imitan a la perfección a los reales. Taito ha creado una versión para PlayStation del mando original que costará 5.800 yens (más de 6.000 pesetas). No esperes ver este juego en las tiendas europeas jamás. Es algo impensable.



▲ No tengo palabras para expresar la fascinación que me produce esta imagen de una estación de Tokio. Y el tren, como siempre, puntual.

◀ El enfoque principal del título es en primera persona.

▼ Para triunfar con *Densha De Go!* (¡Arranca, tren! en cristiano) debes recoger todo tipo de ítems que aparecen en pantalla.



Everybody's Golf

7 Y en el número siete, *Everybody's Golf*, un simulador de golf de dibujos animados bastante divertido. Los juegos de golf suelen tener bastante éxito en Japón, ya que la superpoblación de este país hace que la práctica real sea casi imposible.



▲▲ Puedes elegir entre varios circuitos internacionales y tres posiciones de tee.

▲ Vista aérea muy detallada del juego.

◀ No te fíes del aspecto grotesco de los jugadores. *Everybody's Golf* es tan válido como, por ejemplo, *Actua Golf 2*.



¡Monstruosidad!

Final Fantasy VII ha sido y es un súper ventas, pero no es nada comparado con lo que ha conseguido otro juego..

¿Cuál es el juego de mayor éxito de la historia? ¿Un *Streetfighter*? ¿Un *Mortal Kombat*? ¿*Resident Evil*? No, no y no. Se trata de *Pocket Monsters*, un título para la Game Boy de Nintendo, que todavía no está a la venta ni en Estados Unidos ni en Europa.

Pocket Monsters es el *sumo* en Japón, más grande que los Beatles. Cada niño japonés tiene una Game Boy, y cada niño japonés tiene una copia de *Poke-mon* (aparece en ediciones diferentes para hacer que los coleccionistas compren varias copias). Te preguntará de qué va el juego. Pues



▲ El tipo de cajas que encontrarás en cualquier hogar japonés.

para ser sinceros, es un juego de rol bastante tosco en el que tienes que viajar por un mundo recogiendo a pequeñas bestias que puedes enfrentar a otras pe-

queñas bestias para ganar más bestias aún. Bestial. El objetivo final consiste en recoger tantas variedades de monstruos como puedas de las 120 que tienes a tu disposición.

No obstante, el factor que ha determinado el éxito de *Pocket Monsters* es el cable de enlace de la Game Boy, con el que puedes intercambiar monstruos con tus amigos, e incluso hacer que luchen unos contra otros. Este intercambio ha extendido un entusiasmo inusual entre los jóvenes japoneses. Aquí seguimos prefiriendo los cromos de toda la vida.

una nación líder tecnológicamente hablando. Al ser uno de los países derrotados en la II Guerra Mundial, las Naciones Unidas le prohibieron el desarrollo de tecnología armamentística, por lo que la floreciente industria japonesa tuvo que centrar sus esfuerzos en el desarrollo de bienes de consumo. Además de invadir el mundo entero con infinidad de cachivaches electrónicos, el público japonés se lanzó con avidez sobre cualquier artefacto que los departamentos de desarrollo de todas las multinacionales creaban. En Tokio, la gente consideraba (y lo sigue haciendo) que un producto vale la pena si a) cuenta con un enchufe en la parte trasera, o b) tiene un departamento para pilas en alguna parte.

Esta pasión por el consumismo tan japonesa se ve impulsada en parte por la creencia, universalmente aceptada, de que cualquier producto nuevo ha de ser, por fuerza, mejor que uno viejo. El concepto «antiguo» no existe en Japón. Si en Europa, a cualquier edificio de más de 50 años se le coloca la etiqueta de «Patrimonio de la Humanidad» y se aprueban leyes para su conservación, en Japón lo derrumban y construyen uno nuevo y mejor. A los japoneses no les asustan los cambios, al contrario de lo que sucede en la vieja Europa o en Estados Unidos. El cambio y la novedad son dos conceptos que en Japón gozan de gran



Gran Turismo

6 Y en el número seis, *Gran Turismo*. Ya deberías conocer las excelencias de este juego de carreras de Sony Japón, pero lo hemos incluido porque los jóvenes japoneses están locos por los coches y las motos. Son unos enamorados de la conducción sin trabas. Por eso, cualquier juego de carreras medio decente que incluya una conducción libre, tiene el éxito asegurado en Japón. *Tokyo Highway Battle* sobrevivió gracias a su libertad de conducción, mientras que la saga de *Ridge Racer* ha creado escuela con un estilo particular, salvaje y muy versátil.



Crash Bandicoot 2

5 Éste lo conoces de sobras. Se trata de esa criatura peluda que salta por encima de los osos polares. En Japón se hizo una promoción muy inteligente coincidiendo con *PaRappa The Rapper*.



Front Mission Alternative

4 En el número cuatro tenemos a *Front Mission Alternative*. Este título de la omnipresente Squaresoft es la secuela de un juego para Super Famicom (SNES) que sólo apareció en Japón, *Front Mission*, y no parece muy probable que lleguemos a verlo por estos lares. Y es una lástima, porque parece algo especial. En el juego estás al mando de un grupo de WAW —una especie de gigantes ingenios mecánicos de esos que tanto gustan a los japoneses— que debe realizar misiones al estilo de *Command & Conquer* en unos entornos tridimensionales.

El juego se divide en dos partes: campamento base y campo de batalla. En la base tienes que equipar a tus WAW con las armas necesarias antes de enviarlos al ataque. A cada escuadrón de tres WAW puedes asignarle tres objetivos antes de imbuirte en una lucha excelente a tiempo real, durante la cual puedes cambiar las órdenes, individuales o de equipo, siempre que lo consideres oportuno.

El juego se ambienta en el Zaire, y la acción se desarrolla en unos escenarios muy detallados. Nos encantaría que llegara a Europa, aunque sólo fuera para demostrar que los gráficos poligonales pueden aplicarse en juegos de estrategia a tiempo real.



▲ Estas zonas construidas proporcionan protección, pero también esconden algunas sorpresas desagradables.

▲ Es muy importante que estés siempre atento a las toneladas de información que recibes.

▲ Sólo puedes hacer grupos de tres WAW, aunque puedes juntar a varios escuadrones para hacer una sola fuerza.

▲ Bruce Breakwood, un gran héroe.



MADE IN JAPAN

➤ acogida. El amor por lo nuevo ayuda a explicar por qué, cuando se produjo el nacimiento de los primeros videojuegos a finales de los años setenta, el mercado más receptivo fue el japonés. Su audiencia potencial no se limitó a los niños, como sucedía en Occidente. En Japón todo el mundo estaba interesado. Las empresas de electrónica siguieron muy de cerca el liderazgo impuesto por la compañía norteamericana Atari. Muy pronto la competencia japonesa fue creciendo, y ya en los ochenta había eclipsado a sus rivales estadounidenses. Lo que en Occidente se pensaba que iba a ser una fiebre pasajera, se convirtió en Japón en una industria que movía millones de dólares.

Realidad alternativa

Sin embargo, esta pasión por la electrónica y por lo nuevo no explica por sí sola esta dependencia japonesa del mando de la consola. En particular, no sirve para entender por qué el mercado de videojuegos japoneses tiene un perfil diferente al del resto del mundo. Para saber por qué un juego que trata sobre jovencitas estudiantes puede llegar a ser el número uno en las lista de venta y permanecer allí durante semanas, o por qué los incondicionales de los juegos de rol

Chicas de película

Ojos grandes, caderas grandes y, esto... grandes pistolas. Estos son los ingredientes de los dibujos animados japoneses

El *anime* es el estilo japonés de dibujos animados. El ejemplo más conocido en España es la saga *Bola de Dragón*.

El manga es su equivalente en el cómic, y su popularidad en Japón no conoce límites.

Cada semana salen a la venta cientos de revistas manga, ya sean entregas por series o episodios cortos. Hay algunos almanaques realmente gruesos. A veces más que cómics parecen un tomo de las páginas amarillas.

Y no se trata únicamente de cosas de chavales. Cuando vas en metro te das cuenta de que casi to-



▲ Los dibujos de Disney a su lado quedan un poco anticuados (aparte de *Toy Story*).

dos los hombres de negocios, con sus elegantes trajes, tienen las narices metidas en uno de estos man-

gas. Los temas que tratan suelen ser bastante durillos; el tipo de cosas que jamás dejarías leer a tu hijo. Las conferencias sobre *anime* atraen a cientos de miles de personas. Muchos se visten como sus personajes favoritos, y se dedican a discutir sobre los últimos giros que han tomado los largos seriales que ven cada semana. Aunque los principales asiduos a estas conferencias sean los adolescentes, no hay duda de que tanto el manga como el *anime* juegan un papel muy importante en la sociedad japonesa actual.



Momotarou Dentetsu 7

4 Y en el número tres, el sorprendente Mometi... no, Momotu... ¡leches! Momotarou Dentetsu 7. ¡Uf! No parece muy probable que este juego salga de Japón, donde es toda una autoridad en el mundo del entretenimiento electrónico (ya van por la séptima entrega). Es un juego que esconde muchos subjugos a los que accedes viajando en un tren de juguete. O al menos eso es lo que hemos deducido.



acuden con regularidad a conferencias en las que se dan cita hasta 250.000 personas, hay que adentrarse un poco más en la sociedad japonesa y entender unas cuantas teorías.

Si alguna vez tienes la oportunidad de viajar a Tokio, lo primero que te llamará la atención es que es un lugar muy limpio y ordenado. Los lugares públicos son inmaculados, el metro está más limpio que una patera. Tienes la sensación de estar paseando por una ciudad acabada de construir, sin que nadie antes hubiera pisado sus calles. Esta pulcritud no se debe a que la ciudad esté tomada por las brigadas de limpieza; es más una cuestión de concienciación ciudadana. Si eres japonés, no tiras los papeles al suelo, ni pintas las paredes o cometes crímenes, eso sería antisocial y vergonzoso. En Japón funcionan unos códigos sociales y morales que son difíciles de entender para el visitante extranjero. Esta misma conciencia social de pulcritud sirve para entender esa necesidad de evadirse al mundo alternativo de los videojuegos. Los juegos de mayor éxito en Japón no suelen

ser los de «destroza cuanto encuentres a tu paso» (títulos como *Doom* han supuesto estrepitosos fracasos en cualquier formato). Los juegos más populares son los que crean un nuevo mundo alrededor del jugador en el que puede

comportarse siguiendo conductas imposibles (o ilegales) en el mundo real. Los juegos de rol, que son una invención yanqui, no lo olvides, se desarrollan como churros en Japón. Los clones de *Doom*, simplemente no existen.

«En Japón imperan unos códigos morales y sociales estrictos... y esto podría explicar la necesidad de evadirse a mundos alternativos. Empuñar un arma enorme en *Doom* no es suficiente»

Carguen, apunten...

Está claro que se podría decir que andar por ahí con una ametralladora volándole la tapa de los sesos a todo bicho viviente que se interponga en tu camino no es una forma de vida que esté muy bien vista aquí en Occidente, por lo que un título como

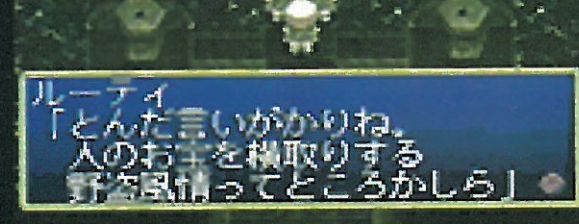
Doom también podría considerarse una realidad alternativa. Claro que sí. Sin embargo, parece ser que la sociedad occidental incita a la rebeldía y a la individualización hasta el punto de que mucha gente puede mostrar su



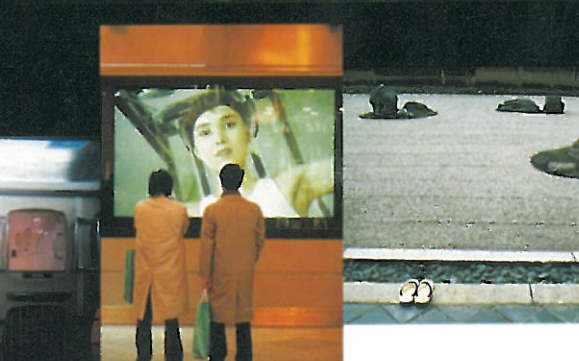
Tales Of Destiny

2 En la segunda posición de nuestra lista se encuentra *Tales Of Destiny*. Su éxito demuestra que los japoneses conocen sus juegos de rol, y no se cortan un pelo a la hora de despreciar cualquier título si su argumento o su jugabilidad no es de su agrado. En este caso, el primer título de rol de Namco para PlayStation ha conseguido enganchar a los más escépticos, gracias a un complicado sistema de batalla. Desciende directamente del sistema de Movimiento de batalla lineal del viejo *Tales Of Phantasia* para SNES. Esto quiere decir que la trayectoria de tu equipo afecta al lugar en el que se coloca cada miembro durante el combate. Por eso, necesitas a un luchador con una buena armadura al frente y un nutrido grupo de frágiles pero ciertos arqueros en la retaguardia. Con este sistema, una batalla puede llegar a necesitar una amplitud de tres pantallas a la vez.

También hay una parte de aprendizaje gracias a la *Swordians*, la espada sensible que cada personaje puede utilizar pero que debe ir mejorando con cristales mágicos. Y, por supuesto, es un juego «a lo grande», algo esencial para los incondicionales japoneses.



◀◀ Está claro que el estilo gráfico de *Final Fantasy VII* no es el único que vuelve loco a los fanáticos nipones de los juegos de rol.
 ▶ Si entiendes japonés, sabrás lo que tienes que hacer en esta pantalla.
 ▲ El sistema de batalla es muy complicado, que es precisamente lo que gusta a los japoneses.



MADE IN JAPAN

➤ egomanía en el mundo real. Por eso, cuando te enfrentas a un videojuego, te basta con un poco de acción, sea como sea. Lo que buscas es la vieja idea de descargar adrenalina. Sin embargo, para los japoneses, imbuirse en los oscuros y vacíos mundos de *Doom* o *Quake*, empuñando un arma tremenda y dedicándose a sembrar el suelo de cadáveres no es suficiente. Al menos, ésa es la teoría. Aunque los mundos de los juegos de Japón, Europa y Estados Unidos son muy distantes, hay algunos puntos en los que se producen evidentes coincidencias. Hasta la aparición de *Wipeout* y *F1*, los grandes juegos de carreras siempre procedían de Japón. A pesar de que en Europa y Estados Unidos el *beat 'em up* es uno de los géneros favoritos, ¿se te ocurre algún juego de lucha decente que no haya llegado desde la tierra del sol naciente? (no pienses en *Mortal Kombat*, porque la cosa no está clara). El dominio japonés del mercado de los videojuegos viene dado sobre todo por la procedencia de la máquina que utilices. Si no tienes la

suerte de poder comprarte un PC nuevo cada seis meses (para poder cumplir con los últimos «requisitos mínimos»), ¿qué consola vas a comprar que no sea japonesa? ¿3DO? ¿Jaguar? Lo más probable es que no.

Simetría cultural

Japón y Europa tienen algunos puntos en común en lo que se refiere a la opinión sobre el mundo exterior. Ambos tenemos culturas milenarias, convencidas de dos cosas: primero, que somos la civilización más refinada, inteligente y noble que ha pisado jamás la capa de la tierra y segundo, que todos los que viven más allá de nuestras fronteras están un poco locos. Nunca nos entenderemos, y en parte se debe a que no nos interesa. Sin embargo, la próxima vez que leas un artículo elogiando las excelencias de los Tamagotchi, o sobre la nueva moda de calcetines para chicas japonesas en edad escolar, recuerda dos cosas a) que ellos se ríen igual o más ante nuestra obsesión por lo antiguo, y b) que esos «chalados» son los que diseñan los juegos con los que tú y yo pasamos horas y horas delante de la tele. **PSE**

Chocobo's Mysterious Dungeon

1 Y por fin, en lo más alto de la lista, se halla *Chocobo's Mysterious Dungeon*. Es un producto extraído directamente de la exitosa saga de *Final Fantasy*. Arrasó en las Navidades pasadas, y no parece dispuesto a ceder su corona así como así. El juego te presenta a la mascota de *FFVII* en una serie de misteriosas mazmorras.

Como era de esperar, los gráficos son geniales, a veces incluso superiores a los de *FFVII* (sobre todo cuando utilizan la magia), y se completan con algunas increíbles escenas de video. El sistema medio a tiempo real es similar al de *FFVII*, con el añadido de distancias de ataques sumadas. El entorno y la mayor parte de los desafíos se basan en una técnica de cambiar y atrapar. Su aspecto un tanto infantil no evitará que se convierta en un auténtico bombazo a nivel mundial a imagen y semejanza de *FFVII*.



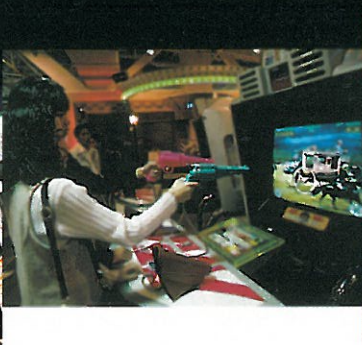
▲ Los espectaculares ataques mágicos son de un preciosismo visual sin precedentes.

▼ Un Chocobo. Te sonará de *Final Fantasy VII*.

▼ El mapa en pantalla es esencial para no perderse en ese complicadísimo entorno de mazmorras misteriosas.

◀ Como era de suponer, las escenas de video animado son una maravilla.

1F Lv. 4 HP 48/ 51 60%



Amigas Gal

Los japoneses han conseguido incluso salir al paso con unas novias encantadoras y poco derrochonas

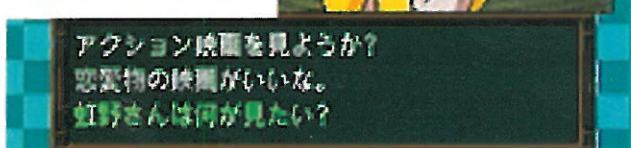
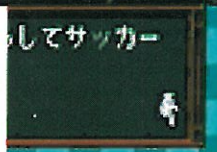
La innovación auténtica que se escondía tras los Tamagotchi no era el hecho de responsabilizarte de una entidad virtual, sino la particularidad de ser portátil y a la vez real.

Los videojuegos para ejercer de canguro siempre han estado muy buscados en Japón, y no hay mejor ejemplo que el extraño fenómeno de los juegos «Gal», en los que aparecen chicas virtuales.

La idea de este tipo de juegos consiste en encargarse de una preciosa chica anime y cuidarse de ella durante algunas etapas de su vida, sobre todo durante su estancia en el instituto.

Si tienes cuidado de tu chica, obtendrás sus favores (no es lo que estás pensando, obseso).

El título pionero fue *Tokimeki Memorial* de Konami, que todavía sigue siendo muy famoso. Sin embargo, juegos más recientes como *True Love Story*, de ASCII, o *Sentimental Graffiti*, de NEC Interchannel, están ganando terreno. Aunque parezca extraño, estos juegos tienen gran aceptación entre las mujeres. Lo más sorprendente de todo es que haya gente interesada en este tipo de cosas. No pondríamos la mano en el fuego, pero si se decidieran a lanzarlo aquí no tendría éxito.



◀ Mientras tú te dedicas a sacarle brillo al balón, yo le daré unas cuantas patadas para que veas de lo que soy capaz.

▼ Esto es *Tokimeki Memorial Drama Series Vol. 1 Nijiro no Seisyun* y se trata de conocer «mejor» a la entrenadora del equipo de fútbol de tu escuela (la de la foto). No es tan picante como te imaginas. Mala suerte.



TODOS LOS EJEMPLARES DE PLAYSTATION POWER A TU ALCANCE



Recorte por aquí

Consigue los números atrasados de PlayStation Power a 475 ptas. cada uno (+ 350 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., c/ Monestir, 23, 08034 - BARCELONA

Nombre y apellidos:

Calle:

Población:

Provincia: C.P.

Teléfono:

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 10 ☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º /

(caducidad)

Nombre del titular:

Firma:

RASCAL



¡Llega el último juego de plataformas en 3-D!



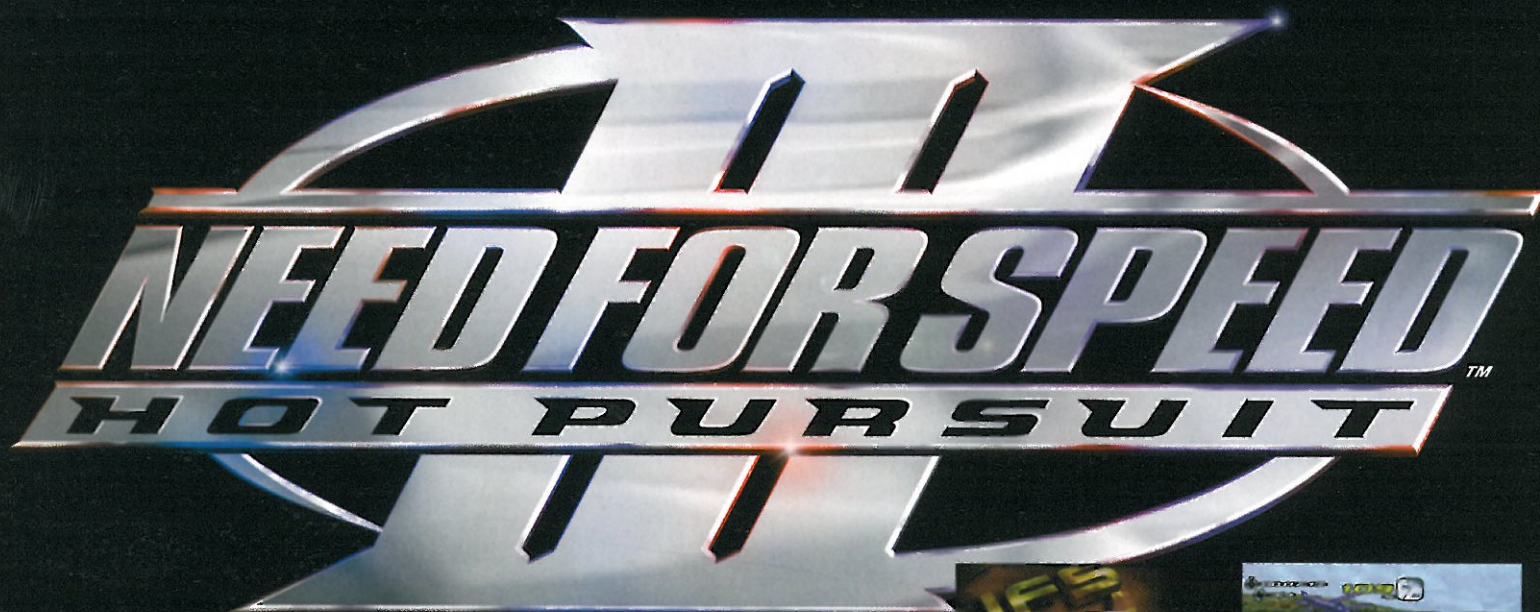
- Espectaculares Mundos
- Gráficos en 3-D jamás vistos en PlayStation
- Rascal está diseñado por el creador de los telenovelas



Concurso

**PARTICIPA Y GANA UNO
DE LOS 20 JUEGOS
NEED FOR SPEED III**

CONVIÉRTETE EN UN CONDUCTOR DE COCHES CON PLAYSTATION POWER



Si te gusta la velocidad, los coches, la competición y la diversión, Need for Speed III es tu juego. En el modo uno o dos jugadores participa en todas las modalidades de carrera con las que siempre has soñado. Pero si pisas demasiado el acelerador, la policía movilizará todos los efectivos que estén a su alcance y te perseguirá. Así que pisa el freno, busca papel y boli, concursa y gana uno de los 20 juegos de Need for Speed III que sortean Electronic Arts y PlayStation Power. Pero no te lances a tu PlayStation todavía. Primero tienes que ser más listo que nadie y contestar a la pregunta que te formulamos. Envíanos tu respuesta antes del día 15 de mayo.



Ferrari, Ferrari 355 F1, Ferrari 550 Maranello, todos los logotipos asociados y el diseño de los distintivos del Ferrari 355 F1 y el Ferrari 550 Maranello son marcas registradas de Ferrari S.p.A. Nissan C2, ITALDESIGN y todos los logotipos asociados son marcas registradas de ITALDESIGN S.p.A. Algunas imágenes del Nissan C2 ©1997 ITALDESIGN S.p.A. Todos los derechos reservados. Jaguar XJR-15 La palabra



«Jaguar» y el dispositivo del gato saltando son marcas registradas de JAGUAR CARS LTD, INGLATERRA y se usan bajo licencia. Automobili Lamborghini, Diablo SV, Countach 25th y todos los logotipos asociados son marcas registradas de Automobili Lamborghini S.p.A. Chevrolet, Corvette, los diseños del vehículo y los emblemas son marcas registradas de General Motors usadas bajo licencia por Electronic Arts Inc. Algunas imágenes © 1997 (y 1978) GM Corp. Usadas con permiso de GM Media Archives. Mercedes CLK - GTR Los derechos de propiedad intelectual licenciados por Daimler-Benz AG. Algunas imágenes © Mercedes-Benz AG. Usadas con permiso de Mercedes-Benz Classic Archives. Need for Speed, Electronic Arts y el logotipo de Electronic Arts son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts en Estados Unidos y/o otros países. Todos los derechos reservados.

Las bases del concurso

- ☐ Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- ☐ No existen premios en metálico alternativos.
- ☐ Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- ☐ Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- ☐ El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- ☐ La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

PlayStation y PlayStation son marcas comerciales de Sony Computer Entertainment Inc.



Recorta por aquí

PSP.12

Cupón de respuesta

¿Con cuántos corredores te enfrenta la carrera simple?

RESPUESTA

Nombre:

Domicilio:

Población: Código Postal:

Provincia:

País:

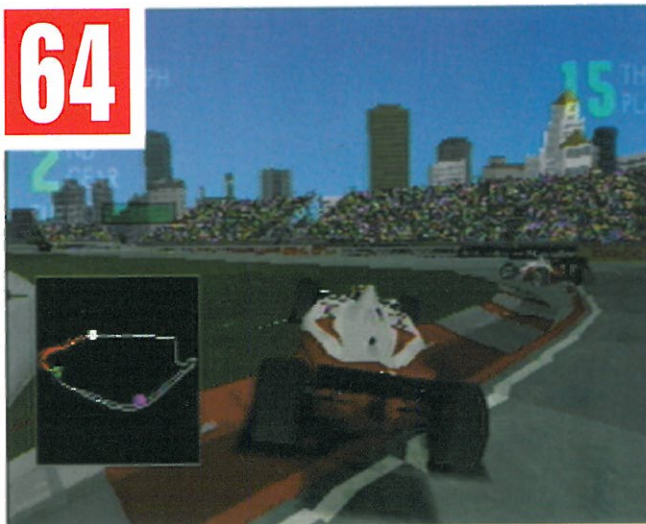
Teléfono:

Envía este cupón a la sección «Concurso»; REVISTA **PlayStation Power**;
MC Ediciones S. A. P.º San Gervasio, 16-20, esc. A, entlo. 2.º 08022 BARCELONA

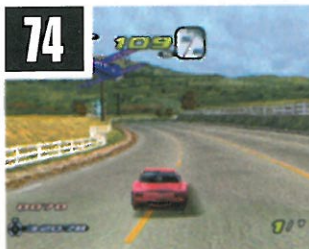
Análisis

Tu guía mensual sobre las novedades PlayStation

64



74



76



PlayStation Power te muestra los lanzamientos más importantes del mes. Toda la información que necesitas antes de adquirir un juego la encontrarás en este apartado. No te atrevas a ignorar nuestros análisis.



Resident Evil 258

El juego más esperado del año ya está aquí. ¿A qué esperas para tenerlo?

Newman Haas Racing64

Paul Newman y un colega suyo debutan en la PlayStation con un juego de carreras.

Cool Boarders 270

Si ya se ha acabado la temporada de esquí para ti por este año, revive los mejores momentos de la mano de Sony.

Y además

Need for Speed III	74
Skull Monkeys ..	76
El baloncesto al poder	78
Cardinal Syn	80
Star Wars Masters of Teräs Käsä	82
Xenocracy	83
La Jungla de Cristal	84
Wipeout 2097	85

58



70



78



Cómo puntuamos:

0% - 20%	«Porca miseria»
21% - 50%	Piénsatelo dos veces
51% - 70%	Por encima de la media
71% - 80%	Un buen esfuerzo
81% - 90%	¡Cómpralo!
91% - 100%	¡Perfecto!

ANÁLISIS

La pesadilla continúa...

Resident Evil 2



◀ Bobby tiene mal aspecto. Como la mayoría de las criaturas de este juego, este perro no está muerto. Ahhh...

Disponible: Abril
Precio: 8.990 pesetas

Jugadores: Uno
Editor: Virgin

Fabricante: Capcom
Distribuidor: Virgin

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Trama – ¿de qué va la historia?

● Después de que Chris y Jill desbarataran los experimentos del virus T de Umbrella Corporation, la ciudad de Raccoon City se creía a salvo. Pero en secreto la Corporación siguió trabajando, ahora en un virus más mortal, el virus G. Al policía novato Leon Kennedy le espera una silenciosa y vacía ciudad. Y entonces se desatan las iras del infierno...



▲ Lo que parece un cadáver yace en medio de la calle. Leon baja del coche para echarle un vistazo.



▲ ¡Oh, no! Un ataque zombi. Tras una batalla de disparos, Leon se encuentra con Claire.



▲ Se largan a toda pastilla en el coche patrulla, pero no se acaban ahí los problemas.



▲ Un camionero zombi les ataca. Leon y Claire se separan por el momento.

Resident Evil 2 es la segunda parte más esperada desde *El Padrino 2*. Prepárate para ingresar de nuevo en el universo del terror...

Ya sabrás que *Resident Evil* es uno de los juegos más increíbles de todos los tiempos. El amplio ejército de los que lo han experimentado estarán ya familiarizados con el temblequeo de piernas. Pero los ruidos involuntarios que provocaba en el organismo la primera parte están a punto de convertirse en algo más sólido...

Los que no han probado los horrores de este título excepcional puede que no estén al tanto del gran interés que ha suscitado este juego. Si estás conectado a Internet, busca «Resident+Evil». El resultado son cientos y cientos de sedes dedicadas al juego. Y no se trata de sedes muertas que llevan ahí un montón de tiempo sin que nadie las visite, sino sedes vivas, actualizadas constantemente por gente que todavía, dos años después de la salida al mercado del juego, está interesada en el juego y

sus intrigas. Y estamos hablando de *Resident Evil*. Si añades las letras «DC» al final del asunto de tu búsqueda, aparecerán muchas más sedes dedicadas a *Resident Evil: Director's Cut*, cantando las excelencias de esta secuela que, si nos aprietas, no es más que una versión maquillada del original. Y por si necesitas más pruebas de la popularidad del juego, ahí están las cifras de ventas de las versiones americana y japonesa de *Resident Evil 2* recién salidas al mercado. Ha superado a *Tomb Raider 2* en una proporción de 10 a 1. Sí, *Tomb Raider 2*, el juego que ha ocupado la primera página de todas las revistas de juegos, que ha salido en todas las revistas de ocio y cuya heroína ha invadido nuestras vidas por quién sabe cuánto tiempo, sólo ha podido vender una décima parte de lo que ha vendido *Resident Evil 2* en Japón.

Así que, si no sabes nada de *Resident Evil 2*, cómprate-



Puzzles – La intención es lo que cuenta

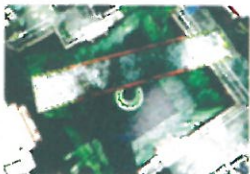
● Acción y sorpresa es lo que nos depara la mayor parte del juego, pero también hay gran parte de solución de *puzzles* en *Resident Evil 2*. Desde el simple hallazgo de llaves a la compleja tarea de reparar el reloj de la torre. Tendrás que devanarte los sesos.



▲ Tienes que intercambiar estas estanterías. ¿Pero cómo y en qué posición? Por aquí tiene que haber una pista. Búscala.



▲ Enciende el fuego para conseguir una gema secreta. ¿Para qué? Ya verás.



▲ Mueve el puente para poder cruzarlo. Pero luego, ¿qué?



▲ Una pared de agua. Si pudiera desactivarla de alguna manera...

¡Hola de nuevo!

El argumento es muy complejo en *Resident Evil 2*. No sólo cada personaje tiene su propia trama, sino que además están entrelazados entre sí de manera que obtienes todo tipo de personajes interesantes, que aparecen por todas partes.

► Leon se encuentra con Ada de nuevo y le disparan. Ada pasa a estar bajo tu control. Se encontrará con Annette Birkin, la mujer de Bill.



➔ lo en cuanto salga a la venta, juega hasta no poder más y luego vuelve a leerte esta crítica. Porque queremos que lo tengas por la mano antes de meterte en camisa de once varas. ¿Crees que lo has acabado? Pfff... ¡Jaaaa, jaa, jaaaa! Santa inocencia.

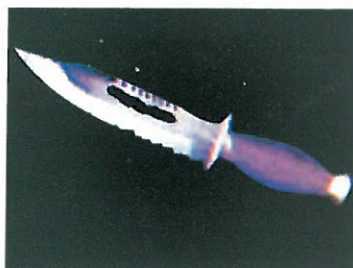
Hacia mediados de la década de los noventa, cuando Hollywood se subió al tren de la industria del videojuego, casi todos los títulos recibían el calificativo, con bastante desacierto, de interactivos. Por suerte, tan ridículas pretensiones —y juegos— han caído en desuso. Pero vamos a resucitar esa descripción. Si hay un juego que pueda calificarse de interactivo es *Resident Evil 2*. La trama es rica, muy bien detallada y se desarrolla a buen ritmo. Y si bien la actuación es un poco torpe, el hecho de que tú seas parte del juego lo compensa con creces. La manera en que las tramas de los distintos escenarios se conectan es también impresionante. Del mismo modo, aparecen vínculos sutiles, y no tan sutiles, con el juego original. Por ejemplo, Ada Wong, que desempeña un papel principal en el juego, aparecía tan sólo como una contraseña en el juego original, un detalle que, cuando lo pillas, te hace exclamar un «¡claro, ahora recuerdo!» alborozado.

La pericia con que se mantiene la tensión es deslumbrante cuando miras más de cerca. Giros inesperados en la trama y en el ritmo los hay en abundancia, pero también tienes libertad para desviarte del camino. Precisamente por eso

«Si hay un juego que pueda calificarse de interactivo es Resident Evil 2. La trama es rica, muy bien detallada y se desarrolla a buen ritmo»

cabría esperar que cualquier parecido con el suspense quedara en agua de borrajas, como si durante una película de terror los chicos decidieran de repente largarse a comprar palomitas. Pero los fabricantes ya han pensado en ese detalle. Por ejemplo, la escena de la armería del principio. Tras hablar con el dueño puedes registrar la tienda. De repente, cinco zombis atraviesan la puerta y se comen vivo al dependiente. Es chocante. Pero también puedes limitarte a salir por la puerta trasera. En ese caso, tu personaje se para y escucha los lejanos gritos del dependiente desvanecerse por el callejón. Aquí el sobresalto se sustituye con el suspense y un sentimiento de peligro inminente. Genial. En cuanto a los gráficos, *RE2* no es el descubrimiento técnico del siglo (seguimos con los personajes poligonales planos en 2-D), pero sí que producen la sensación de ser mucho mejores, aunque no sepas exactamente por qué. Lo primero que notarás es la

Las armas de Leon



Cuchillo de caza

En realidad, es una porquería. Da la impresión de poderle sacar de apuros cuando falla todo lo demás, pero no te sirve ni para cargarte a un zombi y huir. Un par de golpes y el enemigo abrirá sus mandíbulas para merendarte vivo.



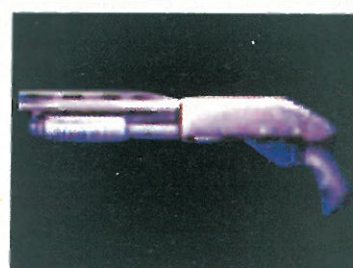
Pistola

Durante la primera mitad del juego será tu salvavidas. Dispondrás de otras armas, pero la munición es tan escasa que a menudo tendrás que recurrir a la pistola. No es poderosa, pero cuando no puedes echarte a correr te saca de aprietos.



Pistola mejorada

Si hallas unas cuantas «piezas» y puedes combinarlas con tu pistola crearás una mini metralleta. Consume cantidad de munición, pero es ideal para aniquilar zombis con eficacia, con los seis o siete disparos que necesitarás para cargárelos.



Escopeta

Te cargas zombis menores de un solo tiro, y puedes disparar a ráfagas y cargarte huesos enteros de muertos vivientes. Apunta hacia arriba y espera hasta el último momento para hacer fuego. Un zombi sin cabeza caerá muerto en la trayectoria.

Análisis

Resident Evil 2

calidad de los fondos. Parecen disfrutar de mayor resolución que los del juego original gracias a la inmensa cantidad de detalles. Por lo visto, en la mayor parte de los casos tardaron tres semanas para crear un fotograma. Se nota. Leon puede moverse por todas partes en los escenarios y entre el mobiliario y, aunque se trata de un personaje poligonal sobre un fondo estático, los objetos en primer plano parecen mucho más reales, lo

«Los fondos parecen tener mayor resolución que los del original gracias a la inmensa cantidad de detalles. Muchos de los fotogramas tardaron tres semanas en crearse»

que produce un efecto de tridimensionalidad estupendo. Puede que nos estemos poniendo un poco pesados, pero lo cierto es que parece convincente de principio a fin. Y eso sin olvidar la animación de los escenarios cuando estás resolviendo puzzles, que crean unos efectos poco menos que vertiginosos. (Fíjate en las hélices de los



Mira el paisaje

● *Resident Evil* estaba muy bien, pero la secuela tiene aún mejor pinta. Los soberbios fondos consiguen crear escenarios con infinidad de detalles. Y aún hay más. La forma en que interactúan los personajes con el escenario es casi intachable. Echa un vistazo a alguna de las perspectivas de este juego extraordinario.



▲ El aparcamiento. No es un lugar interesante, pero ilustra lo que decíamos sobre los gráficos. Fíjate en los detalles de los coches.

aparatos de aire acondicionado y las luces parpadeantes).

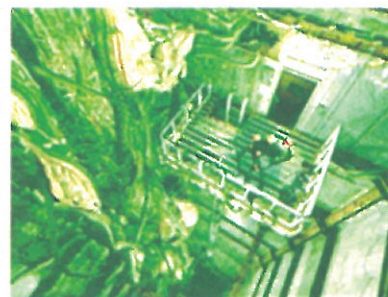
El casi religioso fervor que mostraron los fans de *Resident Evil* al hacerse con la versión de *Director's Cut* prueba que a nadie molestan los complementos agregados al juego. Pero, para los más cínicos, una nueva versión del juego original en una nueva ubicación puede que no sea suficiente. No estamos del todo de acuerdo —al fin y al cabo, *Tomb Raider 2* fue un gran éxito aunque se tratara de más o menos lo mismo—, pero otra de las buenas noticias es que los diseñadores de *Resident Evil 2* buscaron el término «grande» en el diccionario, no acabaron de estar satisfechos con el significado y lo rede-



▲ El vestíbulo principal de la comisaría. Es enorme. Parece un viejo museo.



▲ El helicóptero hecho polvo es colosal. Y, de hecho, lo ves estrellarse en una de las misiones de Claire.



▲ Hacia el final del juego encontrarás esta especie de planta monstruosa. Está cubierta de cantidad de tijeretas con vida propia.

Puzzles Utiliza la fuerza... la fuerza bruta

● Muchos de los puzzles requieren que cambies las cosas de sitio. Así que cuando te encuentres con objetos que parece que puedan ser movidos, dales un empujón. Nunca se sabe lo que puedes llegar a descubrir. Adelante. Haz todo lo que puedas.



◀ Este carrito es importante. Al empujarlo hasta el final de la biblioteca descubres uno de los secretos del juego en una de las estanterías.



◀ Alinea las cajas y deja correr el agua para que floten y formen un puente. Genial.



◀ A menudo, las estatuas son útiles...



◀◀ Cambia las estatuas de sitio para encontrar una gema roja.

Las armas de Leon continúa...



Escopeta mejorada

Es más o menos como la escopeta, pero más poderosa. Es muy eficaz contra los zombis más tenaces y de un valor incalculable contra bestias más grandes. Cuida su munición como oro en polvo y resérvala para los tipos más duros de roer.



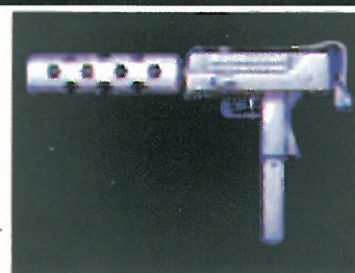
Magnum

Una preciosidad de arma, qué podemos decir. Con su punto de mira a la altura del ojo, arrancarás a los zombis la cabeza de cuajo. Segundos después de que sus cuerpos se precipiten al suelo entre retortijones...



Magnum mejorado

Esto es ridículo. Es como la Magnum, pero mejor. Podrás dominar con mayor rapidez a los enemigos más fuertes. Es muy divertido y una referencia obligada en las partes más avanzadas del juego, cuando necesites más potencia.



Metralleta

Genial. Tan rápida y poderosa que los Lickers no tienen tiempo de abalanzarse sobre ti, después de rociarlos a balazos. Es mejor que te la reserves para el enemigo final, porque no hay munición extra. Una vez que te pules el cargador, es inservible.

Monstruos Se mueren por comerte



Zombi

Un tipo normal que ya se ha muerto y vuelve a la vida una y otra vez. Con unos disparos te lo cargarás, pero se levantará de nuevo. Nunca podrás deshacerte totalmente de él.



Poli zombi

Los hallarás en la comisaría. Son más o menos como los zombis normales, pero llevan uniforme y cues-ta un poco más matarlos (debe ser por el entrenamiento que les dan).



La señora zombi

Muy parecida al zombi básico, pero más rápida (se levanta más deprisa). Guarda las distancias y líbrate de ellas con rapidez. El consejo sirve para tratar con zombis en general.



Arrastrado o Lamedor

Suena un poco perverso, y lo es. Estos subhumanoides se suben hasta el techo o se arrastran por el suelo de un modo inquietante. Má-talos sin piedad o te matarán a ti.



Caimán

Sólo hay uno, pero es aterrador. Para matarlo, huye, acciona un in-terruptor en la pared para soltar un bote de gas y, en fin, trata de recor-dar el final de *Tiburón*.



Planta

Sólo aparecen unas cuantas hacia el final del juego. Escupen veneno, así que trata con ellas desde lejos. Lo bueno es que son lentas y eso te da ventaja.



Pequeña mutación

Esta burbuja amorfa escupe peque-ñas criaturas que se te clavan en el cuerpo. Dispara como loco para eli-minar la burbuja y corre para ani-quilar a sus cachorros desde lejos.



Dr. William Birkin Nº 1

Una vez has ido al laboratorio y has bajado del tren, el Dr. William Birkin te mostrará su fea cara. Ten a punto un arma rápida, el combate está cerca.



Dr. William Birkin Nº2

Es el encuentro final. El Dr. Guille inicia la lucha con una aterradora «cosa» vagamente humanoide. Saca tu metralleta y a disparar se ha dicho.



Dr. William Birkin Nº3

Al cabo de un rato, Guillemito deci-de «evolucionar» en una especie de perro infernal. Manténlo a distancia pero no eches a correr. Es más rápi-do de lo que piensas.

Secuencias de vídeo

● Puesta en escena

Resident Evil 2 combina a la perfección cortes de vídeo (usando los mis-mos gráficos que el juego en sí) y secuencias pre-renderizadas que no sólo te introducen en el juego, sino que afloran a la primera de cambio para pre-sentar acontecimientos o mayores detalles de la trama.



▲ Un mal principio

Cuando entras en la primera es-tancia te encontrarás con este pobre poli con terribles heridas. Tras una breve charla te largas, prometiendo regresar para sal-varlo de mayores horrores.



▲ ¿Qué hay de nuevo, viejo?

En las últimas etapas eres invi-tado a una gloriosa secuencia CG que revela con precisión a qué se ha debido el follón. Esta imagen es un pelín vaga, no queremos descubrirlo todo.



▲ Eso nunca está bien

Tras visitar a Ben en las celdas, las cosas empiezan a irle mal al pobre periodista. Como puedes ver, la dramática escena ojo-en-el-brazo podría describirse como inquietante.

➤ finieron de cabo a rabo. El siguiente párrafo puede que parezca confuso, laberíntico e in-sondable si aún no has probado el juego, pero por lo menos te dará a entender su nivel. ¿Preparado?

Resident Evil consistía en una larga aventura que jugabas dos ve-ces, una con Chris, otra con Jill. Era un gran juego. Era un juego di-fícil. Pero, comparado con *Resi-dent Evil 2*, era un subjuego. En *Resident Evil 2* primero juegas como Leon y viajas a través de toda la aventura hasta que derro-tas al último enemigo. Como míni-mo, tardarás dos días en comple-tar la primera ronda con un tiempo registrado de unas diez horas (eso sin contar el tiempo que pierdes cuando mueres y regresas para ahorrar puntos, etcétera). Una vez

hayas terminado el juego como Leon puedes pasar al segundo dis-co (*Resident Evil 2* viene en dos discos) y jugar toda la aventura como Claire de principio a fin. Es casi lo mismo que como Leon, sólo que con nuevas armas, puzzles modificados, nuevos personajes, nuevas escenas y un nuevo final (que encaja con el de Leon a la perfección). Eso es todo *Resident Evil 2* con los dos personajes. Pero no termina ahí la cosa. Cuando fi-nalizas una de estas misiones ga-nas la segunda misión para el per-sonaje opuesto (guardada en la tarjeta de memoria). Así que tras completar la primera misión de Leon tendrás acceso a la segunda misión de Claire, mientras que fi-nalizar la primera misión de Claire te permite jugar la segunda de

Las armas de Claire



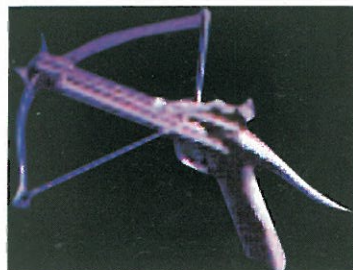
Lanzallamas

Sólo es bueno a corta distancia, pero es es-pecialmente útil contra la planta hacia el final del juego. Sin embargo, es de utilidad contra la polilla gigante, así que úsala y líbrate de ella para dejar espacio libre en tu inventario.



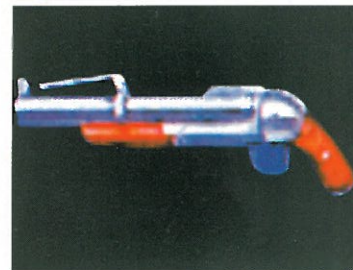
Browning HP

Es como la pistola básica de Leon, aunque creemos que un poco mejor (puede que sea nuestra imaginación). No es nada del otro mundo, pero cumple su función.



Pistola de arco

No tiene mucha munición, pero dispara tres saetas a la vez, o sea, el triple de impactos cada vez que aprietas el gatillo. Buena de cer-ca y a distancia, pero no demasiado eficaz.



Lanzagranadas

Puede lanzar ácido, llamas y explosivos sem-brando el caos y la destrucción. Es un arma genial y puedes prender fuego a los zombis con ella, lo cual es una gran ventaja.

Análisis

Resident Evil 2

«Los controles son idénticos a los del original... Leon y Claire 'flotan' e incluso continúan caminando tras chocar contra las paredes»

Leon. ¿Entiendes? Estas segundas misiones son en esencia nuevas mezclas a lo *Director's Cut* de *Resident Evil 2*, con algún cambio de objetos y zombis e incluso con nuevos escenarios. Por ejemplo, empiezas en un lugar nuevo, las puertas antes abiertas están cerradas y no puedes encontrar la llave en ningún sitio, y... bueno es imposible enumerar todos los detalles. De todos modos, se acercan mucho a la primera misión del personaje opuesto, en cuanto a trama, pero presentan retos bastante diferentes a los de la primera misión del propio personaje.

Total, que hay CUATRO maneras distintas de pasarse el juego. Te recomendamos que juegues la primera misión de Leon y luego la primera misión de Claire, y sigue

con la segunda misión de Leon y la segunda misión de Claire. Las tramas parecen tener más sentido de esta manera.

Para colmo, tras una experiencia de juego seis veces mayor al del juego original, ¡todavía quedan DOS NUEVAS misiones! Completa ciertas misiones dentro de unos límites de tiempo y podrás jugar ¡al juego del Cuarto Superviviente! Eres Hunk, un nuevo personaje que tiene su propia sección atiborrada de zombis. Una vez completada, queda la misión de Tofu. Es lo mismo que la misión de Hunk, salvo que ahora eres Tofu, un tipo bastante feo que sólo va armado con un cuchillo. ¡Esto es pura demencia nipona! Este es el último desafío a los diestros en *Resident Evil* para completar el juego en menos de dos horas usando sólo el cuchillo como prueba de su pericia. Así que, en total, puedes jugar a *RE2* nada menos que ¡seis veces! Por fortuna, y como contrapunto al tamaño del juego y a la mejora de gráficos y trama, los fabricantes han sido prudentes en lo que respecta al control de los personajes. Si el juego original funcionaba de maravilla, ¿para qué cambiarlo? Los controles son idénticos a los del original, hasta en la forma en que Leon y Claire «flotan» e incluso siguen caminando cuando chocan contra las paredes. La capacidad de apuntar automática que aparecía en la demo de *Director's Cut* *Res Evil 2* se ha eliminado, así que

RE2 se parece todavía más

Secretos

● En *Resident Evil 2* hay cantidad de delicias ocultas. Lo más sustancioso del juego consiste en el primer escenario de Leon (aquí verás casi todo lo que ofrece el juego) y cuando hayas finalizado esa parte podrás intentar el segundo escenario de Claire. Es el mismo juego, pero hay más mucho más que eso...



▲ Para acceder al segundo escenario de Leon debes completar el primer escenario de Claire. Juega y lo entenderás.



▲ Revierte el orden: finaliza el primer escenario de Leon para acceder al segundo escenario de Claire.



▲ Completa ambos escenarios con cualquier personaje de categoría A y podrás escoger entre infinidad de armas o un escenario opcional. Este nuevo escenario presenta a Hunk, un estrafalario agente SWAT de Umbrella.



▲ Juega los cinco escenarios (los dos de Leon, los dos de Claire y Hunk), y guarda el juego para obtener otro personaje llamado Tofu (hecho enteramente de Tofu). Como Tofu sólo podrás usar un cuchillo. El desafío final.



▲ Si vences en cualquiera de los escenarios opcionales en la categoría A o B sin usar ningún spray podrás usar una metralleta con infinitos cargadores. Si haces lo mismo pero no guardas el juego podrás usar una Gatling sin limitación alguna. Si vences en un escenario normal en la categoría A o B podrás disfrutar de un lanzacohetes. Siempre va bien tener uno a mano.

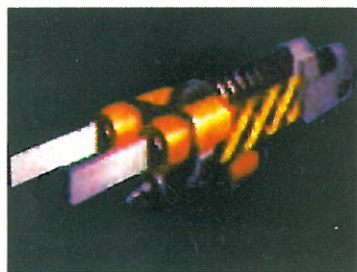


▲ Si viajas a través de la primera parte del nivel sin acumular ningún objeto, cuando llegues a la altura de la verja de la comisaría te encontrarás con un zombi (el piloto del helicóptero de *Resident Evil*). Mátaalo y quédate con la llave especial. Si vas al cuarto oscuro en el ala oeste de la comisaría y usas la llave para abrir los armarios, obtendrás un traje nuevo.



▲ Asegúrate de que, como Leon, tienes el arma mejorada, luego ve hasta la pantalla donde puedes apuntar directamente a la cámara (apuntando la pistola fuera de la pantalla del televisor) y cuando dispares, aparecerán pequeños orificios de bala en la pantalla. Genial.

Las armas de Claire



Taser Spark

Lanza descargas eléctricas, lo que garantiza afectar el corazón y las tripas de cualquiera que se cruce en tu camino. Resérvala para los peores enemigos que salgan a tu encuentro.

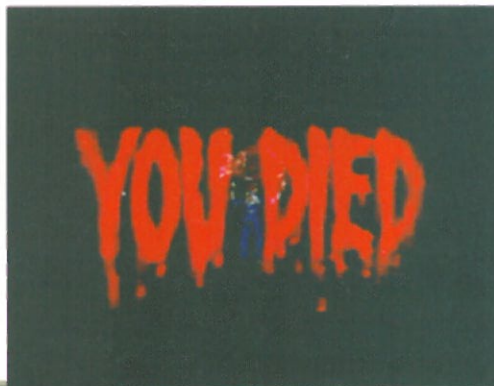


Colt

Una vieja pistola a lo cowboy. Sólo existe como secreto extra y necesitas tener una llave para acceder al cajón en que está oculta. Es más una novedad que un arma estratégica.



▼ La sala de autopsias. ¿Qué probabilidades hay de topár con zombis aquí? Pues bastantes, seguramente. De hecho, ésta es una de las partes más aterradoras del juego. Mientras caminas por ahí, surge la musiquilla inquietante y te entra el miedo en el cuerpo.



al primer juego. Aún lucharás contra enemigos que figuran fuera de campo (en ocasiones te verás obligado a avanzar unos pasos, quizá hacia una muerte segura, con tal de conseguir el ángulo de cámara que necesitas), y las opciones de «apuntar», «adelante» o «abajo» aún están disponibles. Del mismo modo, se necesita la combinación

quedaban una o dos balas antes de tener que perder el tiempo cambiando el cargador. Ahora sólo tienes que cambiar el cargador cada vez que te enfrentes a un problema. Echa un vistazo a la caja para ver el surtido completo de armas. Verás un par de adiciones interesantes. Las más notables son la metralleta y el lanzallamas. No podrás hallar munición de recambio para ninguna de las dos. Sólo tienes un cargador para cada

una y en cuanto los uses, despídate de ellas. Puede que creas que no tiene sentido, pero hay situaciones específicas para las que estas armas son ideales, aunque corresponde al jugador decidir dónde y cuándo usarlas.

Por último, otra de las mejoras, pequeña pero bienvenida, es el sistema para guardar la partida, bastante más eficiente. Aún tienes que encontrar una máquina de escribir y una cinta antes de poder guardar, pero ahora cuentas con quince ranuras, en lugar de las cinco del original, lo que te da más cancha para guardar con regularidad.

Podríamos perder la chaveta y continuar este artículo hasta escribir 100 páginas más. A excepción del mosqueo que pillaría la directora, no habría mayor problema: éste es un juego increíble, y sólo te hemos ofrecido una diminuta parcela de lo que debería clasificarse como uno de LOS juegos de 1998. Ten por seguro que, durante los próximos 18 meses o más, se irá desvelando la historia de *Resident Evil 2*. Si te compras el juego — que lo harás —, el legado de William Birkin continuará haciendo que los escalofríos recorran tu cuerpo hasta el fin de tus días, o hasta que aparezca *Resident Evil 3*.

PSP

Encuentros desagradables

● *Resident Evil* era un poco desagradable con sus escenas gore y obtuvo una clasificación para mayores de 18 años. Si *Resident Evil 2* ha sido censurado no lo parece. Está infestado de las peores criaturas jamás vistas en un videojuego y hay sangre por todas partes. Pero todo se va poniendo más peliagudo a medida que vas jugando. Apaga las luces y sube el volumen...



▲ Las cosas pintan fatal desde un principio con este pobre diablo poniéndote al día de lo que ha ocurrido en Raccoon City. Pintan incluso peor a partir de este momento. No es como ir de fiesta.



▲ Otro de los muchos achaques que irás contrayendo de tanto comer porquerías. Deberías irte derecho a casa al salir del barreto.



▲ Esto no está nada bien. Te comportes, hombre.



▲ No hay lugar seguro. Este juego es así, colega.

«Sólo te hemos ofrecido una pequeña parcela de lo que debería clasificarse como uno de LOS juegos de 1998»

de los cartuchos de tinta y la máquina de escribir para guardar el juego. Por suerte, esta vez hay más máquinas de escribir, y al menos sabes que, después de cada una de las duras secciones, puedes guardar el juego y darte un respiro. Sin embargo, a la vez que han añadido algo extra a la acción del original, los fabricantes han efectuado unas cuantas mejoras, mínimas, pero simpáticas.

Al igual que en el primer juego, tienes un limitado inventario de cajas mágicamente enlazadas y diseminadas por todo el juego, que te permite suprimir objetos y recuperarlos más tarde (no puedes dejar caer un objeto donde quieras), pero las armas funcionan de distinta manera. En el primer juego tenías que usar todo un cargador de munición antes de poder recargar, pero aquí puedes combinar municiones y arma cuando quieras. La utilidad de esto es evidente cuando estás a punto de meterte en líos. En el juego original tenías que entrar en combate sabiendo que sólo te

PlayStation Power

¡Espectacular! Dos veces mejor que el original y con un tamaño seis veces mayor. Es una compra obligada para todo dueño de una PlayStation. Uno de LOS juegos de 1998.

A FAVOR

- + Terrífico.
- + Un Gran Juego, con mayúsculas.
- + Malos y armas espectaculares.
- + De primera.

EN CONTRA

- No puedes saltarte las secuencias de video.
- Es demasiado.

Puntuación 97%

PlayStation Power 63

Análisis

El F1 de Psygnosis se pasa a la Indycar. ¿Qué?



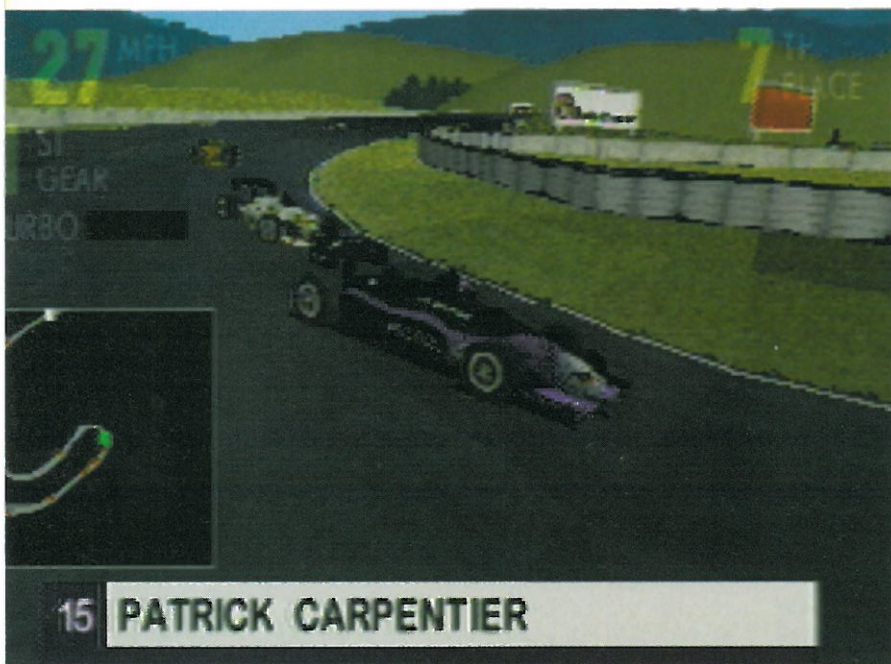
Newman Haas Racing

Disponible: Sí
Precio: 7.990 pesetas

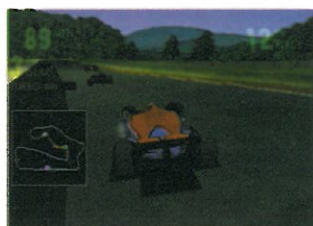
Jugadores: 1-2 Jugadores
Editor: Psygnosis

Fabricante: Studio 3
Distribuidor: Sony

Compatible con:
Pad analógico/Tarjeta de memoria



▲ Ampliar el mapa al máximo te ayuda a seguir esa escurridiza línea de conducción.



Sitúate en el papa

Hay tres niveles de ampliación para la opción del mapa. Teniéndolo todo puedes ver a todos los rivales, y la opción de ampliación máxima te ayuda a tomar mejor las curvas. Con la opción intermedia tienes un poco de todo.

Más carreras al estilo *F1* por cortesía de Psygnosis. ¿Un nuevo fabricante con un motor de juego antiguo? ¿Y qué es eso de la Indycar?

La primera vez que cargué *Newman Haas* estaba con un par de periodistas de videojuegos que decían que no era más que un relanzamiento de *F1* para América. La base para tal afirmación está bien fundada ya que el juego utiliza el mismo motor que el viejo *F1*, y, admitámoslo, es un juego de Psygnosis. Pero nada más oír las opciones, admitieron que tal posibilidad era nueva, que aquella opción era una mejora... O sea que parece haber algo de confusión sobre la condición del juego.

Lo más confuso sobre el derecho del título a existir es que se basa en el *Formula 1* del '96, en vez de en el *Formula 1* '97. Sus fabricantes, Studio 33, son hasta ahora desconocidos. Los chicos de Bizarre Creations fueron los héroes de *F1* y *F1* '97. Sin embargo, Studio 33 ha puesto tantas cosas nuevas en el viejo motor de *F1* que no se trata de un paso atrás, sino de un juego totalmente nuevo.

Para empezar, *Newman Haas* tiene cuatro modos de carrera — Novato, Amateur, Profesional y Superstar — que sustituyen a la anterior división entre Arcade y Simulación. Y, tal como su nombre indica, está ambientado en el mundo de los PPG Cart americanos, y no en el de la Fórmula Uno, que, como cualquier fan de alguna de las dos disci-

plinias sabe, son muy distintos. Hasta aquí son todo diferencias.

Primos lejanos

Newman Haas Racing quiere ser más que una actualización de un juego ya actualizado. Hay nuevos circuitos y pilotos, nuevos y distintos modos de juego, nuevos comentarios y diversas opciones que rezuman personalidad.

«Newman Haas es como el hermanito de alguien muy conocido. Es Liam Gallagher o Janet Jackson: diferentes pero, a su manera, con talento»

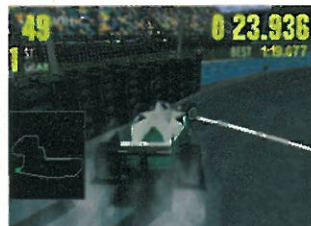
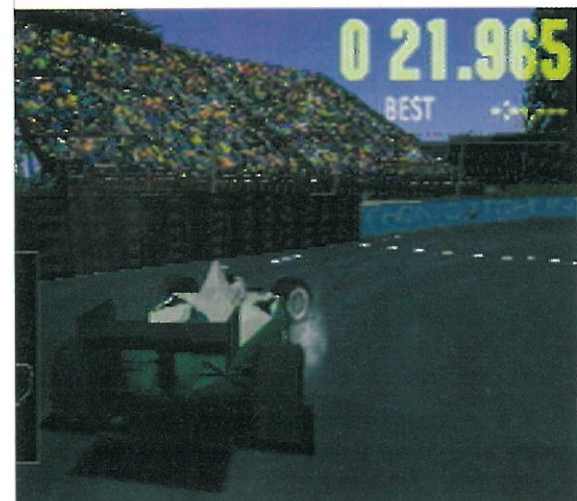
El equipo que da nombre al juego, Newman Haas, es uno de los de más éxito en la escena del deporte a motor americano. Liderado por el actor Paul Newman y Carl Haas (¿y este último quién es?), el equipo posee el galardón de



«Studio 33 ha
puesto tantas
cosas nuevas en el
viejo motor de F1
que no se trata de
un paso atrás, sino
de un juego
totalmente nuevo»

Análisis

Newman Haas Racing



▲ Usa los frenos con moderación. Aminora lo suficiente para superar la curva y vuelve a acelerar al máximo.

Curvas durillas

En curvas así, tu única esperanza es memorizar algún punto del terreno y aminorar cuando lo avistes para tomar la curva sin peligro.

➔ ser «el más victorioso de la PPG Cart», según la pantalla de Historia del juego. No tienen abuela...

La acción tiene un inequívoco sabor americano, con sólo cuatro circuitos de fuera de Estados Unidos. Hay una clara diferencia en los gustos de los americanos por los deportes de motor. No es que sean muy sutiles (nos trajeron los «monster trucks» y las carreras de tractores), así que su F1 está montada para que los coches se apretujen, y se les anima a sacarse unos a otros de la pista a la menor ocasión.

Cuando se te va el coche, el ángulo de cámara se abre para que puedas disfrutar de toda la diversión del accidente desde una mejor perspectiva. Esta posibilidad, sin embargo, se hace pesada cuando intentas enderezar tu auto, volver a la pista y ganar la carrera.

Los tipos de circuitos tienen enormes diferencias, y van de la majestuosa pista de Laguna Seca (un nombre algo contradictorio), situada en pleno desierto, al increíblemente soso Milwaukee Mile, una pista oval de una milla de longitud. Una pista, en fin, en la que no echas ni un vistazo a tu flamante mapa.

Participar en un campeonato es una diversión que te crispa los nervios. Empiezas a preocuparte incluso antes de dar inicio la carrera. Primero puedes correr por el circuito en el nivel de práctica para pillarle el tranquillo al asunto. En esta fase no

hay más coches en la pista y puedes cambiar las opciones de boxes (presión de los neumáticos y esas cosas) todas las veces que quieras durante la «carrera». Una vez te has habituado a la pista y has rebajado en una hora y media la duración de tu mejor vuelta, es el momento de ir a la sección de calificación de 12 vueltas. Ahora hay otros coches en la pista y tienden a fastidiar tres o cuatro de tus intentos por superarlos. Una vez termines aquí, toca ir a la carrera en sí. Tu tiempo de calificación te sitúa en la parrilla, y si has batido el récord del circuito te recompensarán con la posición de cabeza. Desde aquí, o desde algún otro de los primeros lugares, puedes asegurarte una buena posición de llegada (salvo derrapadas, choques, mala suerte y rivales excéntricos).

Condenado al fracaso

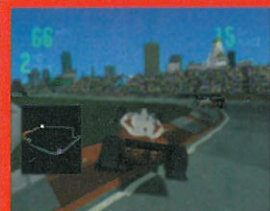
Pero si empiezas en el pelotón (por debajo de la sexta plaza), más te valdría conducir un carrito de la compra. Para empeorar las cosas, los pilotos artificiales nunca se despiden ni te permiten adelantarlos, y además parecen recuperarse mucho antes que tú cuando los golpeas, o viceversa. Y es como si tuvieran más ganas de apartarte que cualquier otro rival computerizado jamás visto. Todo ello significa que puedes pasar con facilidad del primer lugar al decimosexto si pierdes el control.

Para nivelar algo las cosas, tienes una opción de turbo que da a tu coche un impulso inverosímil al conectarlo. Asimismo, puedes arriesgarte más en este campo virtual yendo recto por las chicanes y saliéndote por el interior de las curvas (algo que los obedientes pilotos de la CPU no harían ni soñando).

Adicto a la velocidad

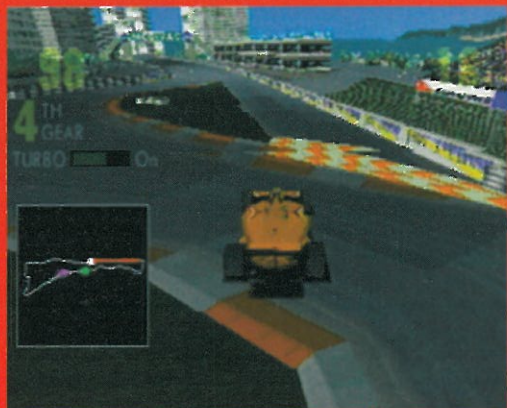
Al avanzar en el campeonato, el jugador individual se entrega más y más, y te pasas más tiempo practicando en las pistas y estando alerta

Chicanes y más chicanes



▲ Cuando pruebas atajos como éste, asegúrate de que se puede hacer o harás el ridículo.

Para salir victorioso, debes habituarte a cortar en las curvas y a tirar recto y rápido por las chicanes. Éste es un truco genial, y si lo dominas te llevará a lo más alto. El circuito australiano es el mejor ejemplo de esto, y en él recortarás a tus rivales unos 10 segundos por vuelta. Portland también tiene un espacio árido que puedes pasar rozando para no rezagarte respecto a los primeros. Pero ten cuidado.



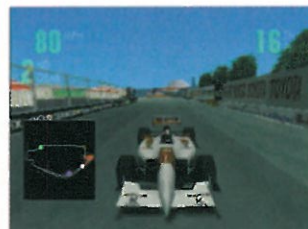
▲ Puedes ir recto y a todo trapo por estas chicanes, mientras tus rivales, siguiendo las normas, aminoran y las toman como es debido.



▲ En la pista de Portland, puedes ir por tierra para ganar unos 10 segundos por vuelta...



▲ pero ten cuidado. Si golpeas una barrera, acabarás de cabeza en el lodo y perderás todo el tiempo en boxes.



▲ La parte delantera del coche. Dale al D-pad hacia abajo para vigilar a los que te siguen, pero sólo si estás en una recta.

Los circuitos

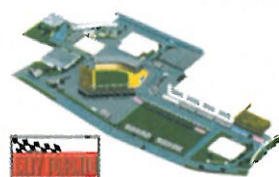
● Hay 15 circuitos en el juego. Los 11 primeros, aquí mostrados, son las auténticas pistas oficiales, y consisten en dos óvalos, cinco pistas de carretera permanentes y cuatro tramos urbanos temporales (convertidos en circuitos cerrados). Los cuatro últimos son pistas «de fantasía» a los que accedes con la experiencia.

Pista 1 Milwaukee Mile



Es uno de los circuitos más difíciles. Un oval simétrico de una milla de longitud, siempre con las mismas curvas. Si quieres lograr algo, debes ponerte en la línea de conducción.

Pista 2 Toronto



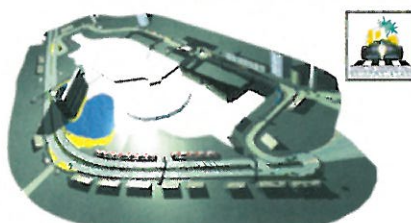
Este tramo largo lleva a una de las curvas más arduas de la historia. Cuidado con este maléfico pseudo campo de béisbol.

Pista 3 Midohio 200



Aquí hay que vigilar la curva en horquilla que se ve delante.

Pista 4 Long Beach



La larga combadura de esta pista pasa a ser de golpe una difícil curva en forma de «S».



a las señales del terreno que te indican cuándo frenar ante una curva. Acabarás controlando tu velocidad como si fuera el pulso de tu abuelo tras un infarto. Esto se agrava cuando llegas al final de la temporada y pierdes por unos pocos puntos. Es entonces cuando te recriminas a ti mismo (¿Por qué perdiste ocho puntos en la tercera carrera? ¿Por qué se te fue el coche hace dos carreras? ¡Concéntrate, concéntrate!) y te metes aún más en el juego. Esto se refleja en el momento en que ganas. Nunca estás contento con el margen, y tu premio no compensa todas las horas que le has dedicado: obtienes una revista con tu cara en portada, en vez de los momentos más destacados de la brillante actuación del Sr. Newman en *Dos hombres y un destino*.

Y para cuando acabes con las emociones de un solo jugador, hay una opción dos jugadores a pantalla partida. Sí, *F1 '97* tenía una, pero ésta es mejor. Sólo hay dos perspectivas y ambas son inadecuadas, pero los gráficos parecen aquí menos importantes, y no hay ralentización. De hecho, parece más rápido. Además es un juego totalmente distinto a la diestra coreografía a alta velocidad del modo un jugador. Es un modo ideal de perder amigos, es un juego de repartir mamporros... ¡Es un *beat 'em up* de carreras! Muchos de los circuitos tienen pilas de neumáticos en las curvas para evitar que cortes a través, y si sabes dónde están puedes enviar a tus rivales contra ellas. También hay protectores del tamaño de un coche para los

vehículos que se pasan las curvas, y si quedas atrapado en uno de ellos ya puedes irte a casita.

Sin duda alguna, aquí está el meollo del juego. Es adictivo y puede resultar un auténtico y encarnizado desafío. Acabas lamentando que los corredores virtuales tengan que aguantarte, y odias la conducción suicida de tu amigo.

«Sí, F1 '97 tenía pantalla partida, pero ésta es mejor. Sólo hay dos perspectivas, pero los gráficos parecen menos importantes, y no hay ralentización. Parece más rápido»

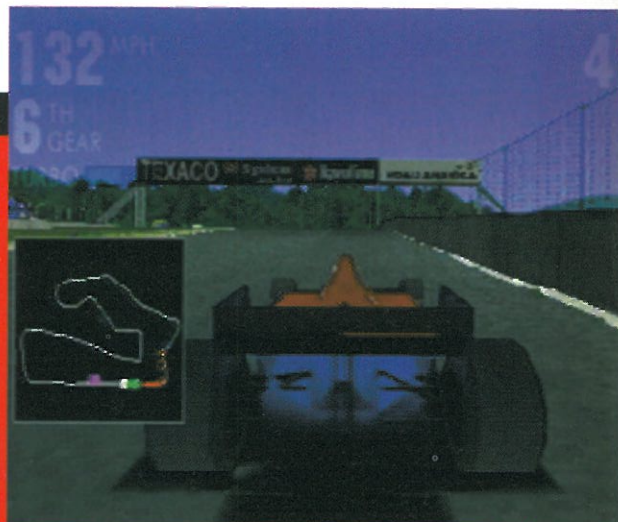
Entremeses

Si el modo dos jugadores es la chicha del asunto, las opciones con las que juegas son los pinchitos. Las entradas a boxes te permiten regular tu coche y el circuito de pruebas Firebird por el que corres comprobando cada ajuste.

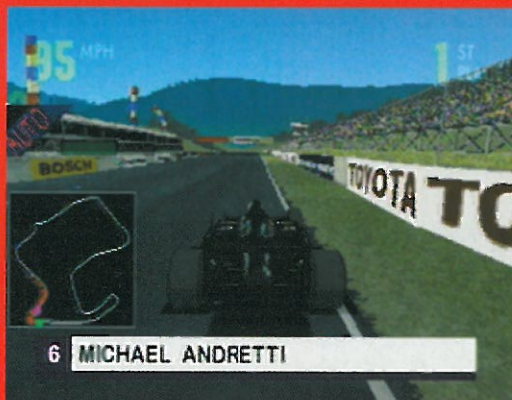
Además puedes ajustar los choques a los tres niveles de pérdida de control, y, a medida que asciendes de novato a profesio-

Desafío

● Si no tienes tiempo para un campeonato íntegro, esta breve temporada especial de cuatro carreras es la solución. Ten en cuenta que el asunto no es tan genial como con la temporada de verdad, pero no está mal para darse un par de vueltecillas.



▲ Agáchate tras tu coche para acostumbrarte a las vistas más bajas y poder usar las aterradoras perspectivas interiores. Como siempre, éstas son casi inútiles, a menos que también mires el nuevo mapa.



▲ Vas primero, lo cual está muy bien, pero tienes que alejarte mucho del pelotón y darte así bastante distancia para cometer los errores ridículos que al parecer siempre pasan.

Challenge Points
After Round 2 of 4

Pos	Driver	Points
1	M. ANDRETTI	40
2	C. PITAGORAS	30
3	R. GAZZANON	20
4	D. DE VERA	10
5	A. ZANARDI	10
6	R. MONTI	10
7	S. PIERI	10
8	R. BERNARDI	10

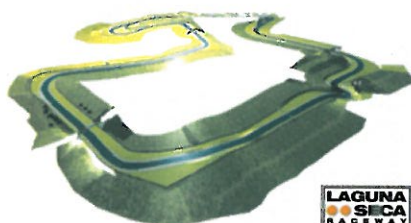


▲ Te pasas la mitad del tiempo mirando el coche, y la otra mirando el mapa, hasta que te aprendes bien los circuitos.



▲ La vista interior tiene retrovisores y una consola de instrumentos súper detallada. Aunque no tienes tiempo para mirarla.

Pista 5 Laguna Seca Raceway



Esa «punta» de arriba a la derecha es el peligro de este circuito. Debes reducir la velocidad a menos de 90 millas por hora si quieres seguir en pista al volar sobre él.

Pista 6 Portland



En la pista de Portland hay esa porción de tierra que puedes usar como atajo para reducir en 10 segundos tu mejor vuelta.

Pista 7 Surfer's Paradise



Esta pista es la pera, y sale en nuestro recuadro de «Chicanes». Si no le pillas el truco y vences una y otra vez, háztelo mirar. De verdad.

Pista 8 Road America



Este largo y sinuoso circuito es genial para un pique entre dos jugadores, ya que dura un montón y tiene sorpresas a mansalva. Hay curvas de toda clase y secciones de frenada casi obligada.

Análisis

Newman Haas Racing

Dos jugadores

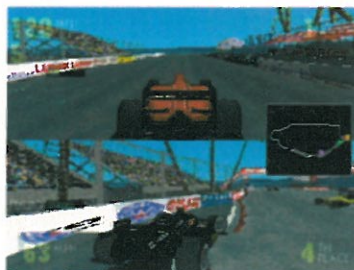
● Donde más tiempo pasarás es en la carrera de dos jugadores, que crea el tipo de rivalidad fraternal que acaba en asesinato. Antes de correr, asegúrate de haber usado el modo un jugador hasta la extenuación, de saberte las pistas y de no tener ética alguna que interfiera en tu conducción.



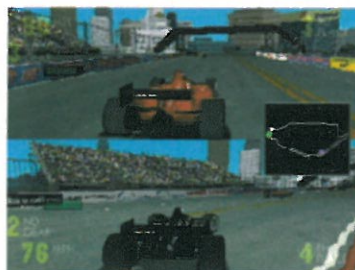
▲ El favorito empieza tras Billy el negro, pero no tarda demasiado en tenerlo al alcance.



▲ El viejo rojo se sitúa a la cabeza con la ayuda del turbo, antes de la primera curva.



▲ A Billy hoy todo le sale mal, y se turbo-estampa contra el muro. Una para el rojo.



▲ Otra carrera, y el rojo que vuelve a volar a la primera curva. El negro se daría de tortas.

Aquí Houston

● El circuito de Houston no es más que un montón de ángulos rectos, pero va bien para demostrar la personalidad y capacidad de las pistas para absorberte.



▲ Puedes acortar por esta curva si vas lo bastante lento.



▲ En esta curva es muy fácil pasarse, tal como ha hecho ese coche. Ve por la recta, afloja luego la velocidad —busca una buena señal en la que fijarte—, y roza los frenos para salir por delante del resto.



▲ Ésta es la curva más cerrada, pero puedes acortar por ella.



▲ Ve a por las curvas cerradas y métete directamente.



▲ Tras salir de la última curva con el turbo, debes volver a pisar el pedal o perderás el control.

◀ En esta curva debes aminorar, frenar lo justo y salir acelerando con el añadido del turbo.

▲ Otra curva peligrosa de 45°, pero a lo que has de prestar atención es a la larga recta que le sigue. Mantén la velocidad y afloja en la curva, listo para pisar a fondo al salir de ella.

Los circuitos continúan...

Pista 9 Emmerson Fittipaldi Speedway



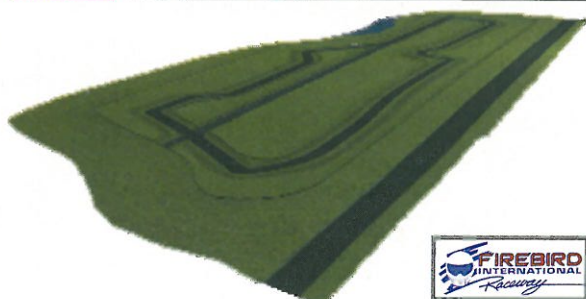
Ésta es muy sencilla. Dos grandes rectas, dos curvas pronunciadas y otras dos más suaves.

Pista 10 Houston Grand Prix



Houston es un circuito asesino. Se mete en tu cabeza y va dando tumbos por dentro como una canica. Ve a una velocidad alta pero aprende dónde frenar.

Pista 11 Firebird Test Track



Firebird es el paraíso de las pistas de pruebas. Si te gusta llevar tu máquina al límite, éste es el lugar.

nal o súper estrella, controlar el coche se complica más y más.

Va de boxes

Las opciones de boxes hacen perder un montón de tiempo, y trastear con ellas no se diferencia mucho de una compleja partida de Mastermind%. Entre las opciones de carrera también están las de poner gasolina y cambiar los neumáticos, de modo que tengas que conducir bien, frenar con precaución y saber cuándo ir a boxes para llenar el depósito. Para atraerte a boxes, los tipos de allí son, por primera vez, poligonales, y parece que les den miedo los coches y trabajar con herra-

«Los comentaristas actúan como si transmitieran vía satélite con retraso. Lo mejor es subir la banda sonora de heavy metal. Y aun así...»

mientas invisibles. Una última opción que destacar es el cambio de marchas manual. Pero ¿quién lo usa? Como siempre, esta opción no vale la pena a menos que seas un fanático de las carreras. La manera de ganar es, como siempre, seguir la línea de conducción. Es la distancia más corta que hay en el trayecto, consume menos gasolina y lleva menos tiempo. Por desgracia, en las pistas más sombrías es imposible encontrarla y seguirla. El mejor (¿peor?) ejemplo de esto es Milwaukee Mile.

Para adelantar, debes dejar la línea, y ahí es cuando frenas. En los otros circuitos conseguirás enseguida los mejores tiempos, pero en éste te costará horrores lograrlo. Es curioso pero aquí es mejor apagar la ayuda de conducción; ésta gira tu coche en las curvas por ti, pero va por una línea central cuando necesitas apurar las curvas, por lo que acabas luchando contra ella, lo cual parece estorbar en su cometido y contradice la palabra «ayuda». De hecho, es tan tiránica que logramos dos mejores vueltas sin tocar el volante, que es un pelín agresivo para ser una ayuda. Más vale que la apagues y consigas un Pad analógico. Por último, cabe mencionar la sin-

cronización de los comentaristas, quienes, al igual que en F1 y F1 '97, actúan como si transmitieran vía satélite con retraso. Te estamparás contra un muro y oirás «Mira cómo aumenta su velocidad»; pasarás por la línea de meta y obtendrás «Está cerca del récord de la pista, pero ¿podrá batirlo?»; y el resto del tiempo se lo pasan protestando. Si logras una actuación de primera y lideras la carrera con diferencia, se quejan de lo aburrida que es la competición. Te pasarás la mitad de la carrera argumentando en vano tu inocencia. Lo mejor es subir la banda sonora de heavy metal y bajarlos a ellos. Y aun así...

Indy... ¿qué?

El equipo de comentaristas americano refuerza el hecho de que éste es ante todo un juego para Estados Unidos, y ahí radica el punto más débil de *Newman Haas*. La duda que te corre es: «Indycar... ¿y a quién le importa?»

Pero ¿es el juego mejor que F1 '97? Deberíamos ser neutrales, pero no. F1 '97 tiene coches, pilotos y circuitos que te suenan, y usa gráficos de mayor resolución. Por otra parte, *Newman Haas* tiene un mejor modo dos jugadores, una opción de repetición magnífica—algo que inexplicablemente se eliminó en F1 '97—, y en él casi no hay «apariciones súbitas», algo que heredó de su padre, el viejo F1. Por desgracia, éste también le legó el tener algún que otro temblor cuando se atraganta con montones de datos. Así, pues, ¿quién debería comprar este juego? Los que no tengan bastante con F1 y los fans de la Indycar, básicamente, pero ten en cuenta que, a pesar las comparaciones obvias (y desfavorables) con F1 '97, sigue siendo un juego de primera y muy impresionante. Debido al atractivo y calidad de F1 '97, *Newman Haas* queda relegado al segundo lugar. **PSF**

PlayStation Power

¿De verdad le interesa a alguien la Indycar? Si es tu caso, éste es tu juego. Aplica-te el cuento si quieres 15 nuevos circuitos tipo F1 en los que correr, aunque nos gusta más F1 '97.

A FAVOR

- + Sólo necesitas un juego de carreras veloz para dos jugadores.
- + El modo un jugador es súper absorbente.
- + Un aspecto genial.
- + Montones de opciones, modos y extras.

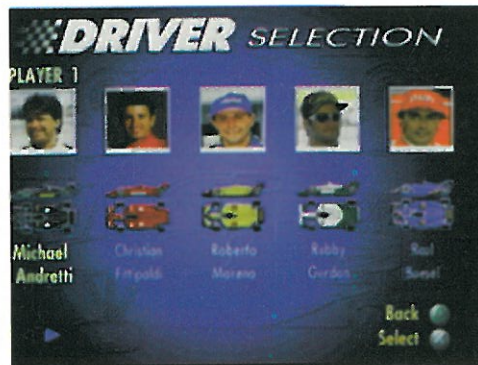
EN CONTRA

- Las vistas de dos jugadores dan pena.
- La licencia de Indycar no es interesante.
- Comentarios pesados.
- Demasiado parecido a F1 para justificar su existencia.

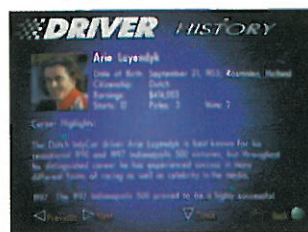
Puntuación 86%

Los pilotos

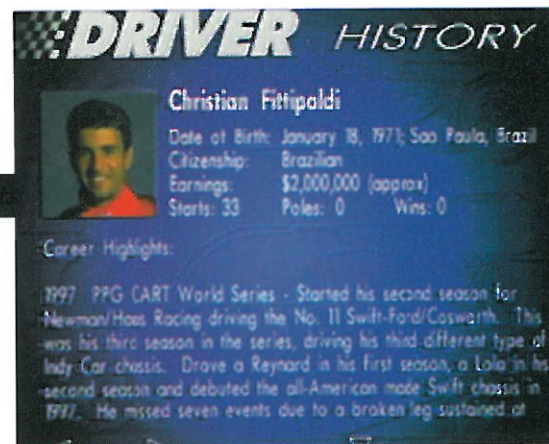
● Como la licencia la ha cedido el equipo Newman Haas, no se menciona ninguno otro, y sólo puedes elegir a los pilotos. Estos tipos son los que te convienen, menos el último.



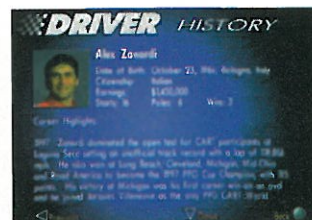
▲ Andretti es el tipo que escogeríamos después de Fittipaldi. Y también será tu mayor rival si juegas con otro piloto.



► Arie, por desgracia, es un pelín rollizo, y lo verás a menudo entre los últimos.



▲ Fittipaldi es un piloto genial con el que empezar. Tiene un motor veloz y de fácil control, y, si no lo eliges, ganará él.



▲ Zanardi es el tercero que nos llevaríamos a una isla desierta, pero no es perfecto.



▲ Para cuando elijas a Carpentier deberías conocerte el juego como la palma de tu mano.

Mira esto

● Tienes la opción de ver desde cualquier coche durante la carrera, además de una posibilidad para ver las repeticiones. Un puntito sobre F1 '97.



▲ La repetición muestra majestuosas vistas panorámicas de tu auto en acción. Y puedes avanzar a las mejores partes.



▲ Con esto ves la gente que hay detrás tuyo, todo muy bonito.



▲ Cuanto más corras, mejor te irá todo, y es el mejor modo de aprender a competir.



◀ Hazlo bien para ver las pistas complicadas.



Análisis

No hay mejor negocio que el de la nieve

Cuesta abajo

● El juego individual no puede ser más sencillo. Hay una sección en dos partes de estilo libre antes de cada nueva pista por la que te lanzarás cuesta abajo tratando de batir a siete oponentes. Y así hasta que ganes o hasta que consigas los puntos necesarios para calificarte. De lo contrario te quedarás fuera.



▲ La atmósfera cambia a medida que vas entrando en túneles y sorteando otros obstáculos.

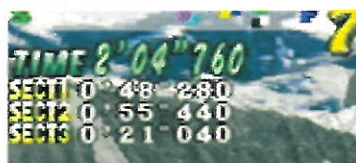


▲ Si tomas la curva del acantilado a demasiada velocidad te caerás, pero por fortuna no te vas a matar.



▲ Los saltos en cada pista que tienes que surcar varían en altura y en duración.

► La acción de la tabla te da un pequeño giro pero si te inclinas demasiado fuerte te quedarás clavado, así que procura aminorar en el momento adecuado.



Cool Boarders 2

Disponible: Sí
Precio: 7.990 pesetas

Jugadores: 1-2
Editor: Sony

Fabricante: UEP Systems
Distribuidor: Sony

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Piruetas geniales

● La guía de estilo libre tiene saltos a intervalos regulares y te muestra los botones que tienes que pulsar para efectuar tus movimientos durante el descenso.



▲ El espacio para aprender a saltar está en la sección Big Air.



▲ Las repeticiones te presentan todos los movimientos durante el juego pero no puedes controlar la cámara.



▲ La guía te muestra los nombres y los botones que tienes que pulsar pero tienes que aprendértelos todos...



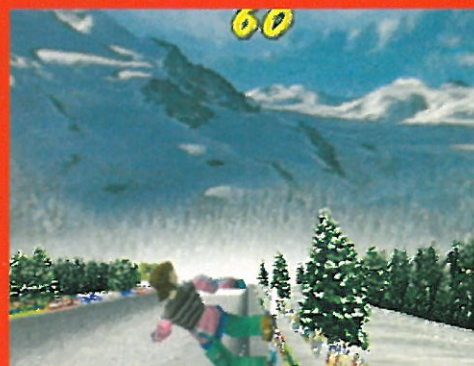
▲ ... ya que tienes que llegar a ejecutar piruetas complejas improvisadamente para poder terminar el juego.



▲ Controla tus saltos o te romperás la crisma.



▲ Parece que la repetición no te está ayudando demasiado.



▲ Los tipos de pirueta que puedes ejecutar dependen de tu velocidad, ángulo y, por supuesto, los saltos. Es mejor que te acostumbres a los distintos efectos que puedas conseguir con cada uno de ellos. La media vuelta tiene su truco.

Hacer surfing por los picos cubiertos de nieve a velocidades de vértigo es peligroso, y puedes resfriarte.

Tienes tantos juegos de carreras en las estanterías de PlayStation que para lograr que te guste otro más tendrás que hacer que sea algo especial y llamarlo **Cool Boarders 2** si quieres obtener una puntuación del 90%.

Cool Boarders 2 es como un traje de esquiar de los que usa la élite de este deporte, pero sobre todo trata de todo lo que se refiere al *snowboard* (nieve, colinas, tablas, esquiadores...) y no tiene nada que ver con los desgarrados chicos que se dedican al patín.

A diferencia del primer *Cool Boarders* ahora tienes un juego para dos que te dejará sin apenas tiempo libre (y a tus amigos) si te dedicas plenamente a él. Hay nueve pistas y cada una tiene su propio intrínseco, ya sean árboles, tejados o precipicios, y una gran variedad de saltos. En el modo dos jugadores, si haces un poco de malabarismo gimnástico en cada salto, obtendrás un *Trick Boost* que aumentará tu velocidad. Se trata de un buen incentivo para concentrarte en el juego y aprender a hacer acrobacias. Eso sí,

«Cool Boarders 2 incluye todos los temas relacionados con el deporte del snowboard»

existe la penalización. Si pierdes tiempo en el salto, te llevarás un puñado de nieve y perderás unos segundos muy valiosos. Además, siguiendo la mejor tradición de los juegos de PlayStation, las pistas tienen secretos. Éstos pueden ser desde semiescondidas *pipe* hasta atajos. Todo ello añade una buena dosis de interés a lo que es, esencialmente, una gran experiencia.

Mil trucos

Cuando bajas por primera vez por las nevadas laderas te conformarás con mantenerte en pie y conseguir un tiempo decente y, a lo mejor, una tímida acrobacia. Esto irá cambiando a medida que te vayas animando a efectuar más pases y acrobacias. No sólo te beneficiarás del *Trick Boost*, sino que

empezarás a gozar de fama entre tus amigos al dejarles boquiabiertos con tus movimientos. ¿A quién no le gusta ser el más diestro y habilidoso entre su círculo de amistades? *Cool Boarders 2* tiene un increíble potencial para disfrutar. Pronto te iniciarás en las competiciones individuales en las que harás alarde de tus habilidades. Los malos tiempos en las pistas pueden ser mejorados exhibiendo tu destreza sobre la tabla en la sección de estilo libre. En esa sección las puntuaciones totales por acrobacias están a la par con los tiempos de carrera, por lo que pronto te hallarás efectuando las mismas destrezas que asociamos con los *beat 'em up*, combos y giros.

Casa concurrida

Esta clase de acción es la que le gusta a todo el mundo. Tus amigos pronto se darán cuenta de que con *Cool Boarders 2* lo que necesitas es práctica y más práctica para ser un acróbata sobre una tabla que se desliza por la nieve. O sea que cuanto más juegas más aprendes. Ya estás avisado. No podrás sacártelos de encima.

El juego individual presenta una poca deportiva, aunque divertida, opción que es una gozada. Antes de cada carrera, el salto de estilo libre te marca tu lugar entre ocho en la línea de salida. Esto quiere decir que necesitarás un buen tiempo y muy buenos saltos y piruetas para situarte entre los tres primeros, por lo que, tratándose de una sección en dos partes, los principiantes lo tienen bastante mal. Si consigues un 400 y un cero descenderás como un rayo hacia la parte baja de la tabla de clasificación.

Como todo juego de carreras su manejo es tan intuitivo como lo puedan ser *F1* o *Wipeout*. De hecho, gracias a la misma



▲ Board Park es el mejor lugar para pulir tus habilidades sobre la tabla.

▲ Esquiadores auténticos, bien acolchaditos, con todo su equipo.



▲ Es normal encontrar árboles en las laderas de las montañas. Si quieres pasarlo bien lo mejor es evitarlos.



▲ Los nombres de las piruetas son tan enigmáticos como los de los botones que tienes que pulsar.

Tiempo de carga

En un alarde de inspiración *Cool Boarders 2* te da una pantalla de carga con una fotografía, un personaje animado y una maniobra acrobática. Esto quiere decir que puedes escoger un movimiento antes de la próxima carrera. Esconder el manual para que no lo encuentren tus amigos no servirá de nada.



▲ Es sólo una pantalla de carga pero cualquier cosa que contribuya a mejorar tus habilidades es bienvenida.

Demasiado cerca

● Si alcanzas los 40 puntos en la media *pipe* podrás ser el extraterrestre oculto, pero no te será nada fácil. Cojearás, te arrastrarás y te romperás varios huesos para alcanzar esa puntuación.



▲ La repetición en la media *pipe* no es gran cosa pero te permite ver dónde tienes que conseguir más velocidad para ganar más altura... así que vale la pena tener unos puntos más.



▲ Los saltos de voltereta a gran altura te darán la oportunidad de conseguir puntos extra, pero ponte el cinturón de seguridad.



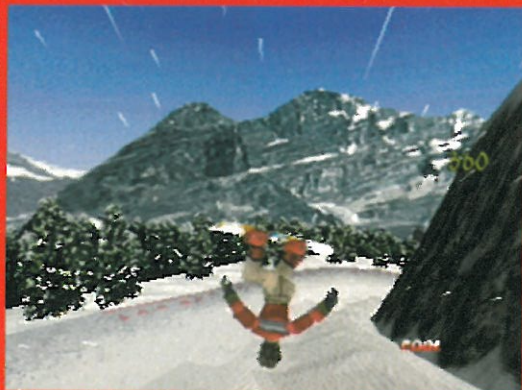
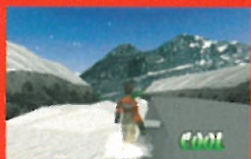
▲ Que el manejo sea intuitivo no es excusa para que te comas la nieve.

Análisis

Cool Boarders 2

Pista de patinaje divertida

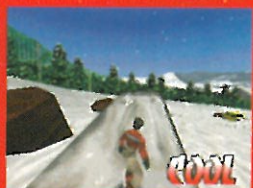
● La pista de patinaje es una escalofriante cuesta abajo sembrada de todo tipo de obstáculos, banderas de *slalom*, rampas, saltos, vigas, coches, camiones, que tendrás que esquivar, montar o evitar.



▲ Lo único que hacen las caídas es retrasarte un poco, mientras que en la vida real se habría roto la crisma y sería transportada en helicóptero por malhumorados tipos sin nada más que hacer.



▲ Pasa por encima de los techos de los camiones para obtener «COOL», pero asegúrate de no caer por una brecha.



▲ Estrellarte contra un bloque no tiene nada de divertido.



▲ El personaje fantasma da una rápida réplica a tus movimientos en la pista de estilo libre. Tendrás que acceder a ella mediante la opción Seance.

Desafío fantasma

La sección de carrera de estilo libre te hará competir contra ti mismo en un desafío «fantasma». De todos modos, te vendrá muy bien para poder mejorar tus habilidades sobre la tabla.



▲ La limitación de tiempo te obligará a pisar el acelerador y deshabilitar un poco.



▲ La falta de detalle y el estado de los gráficos son una pena pero tampoco hay más pegas.



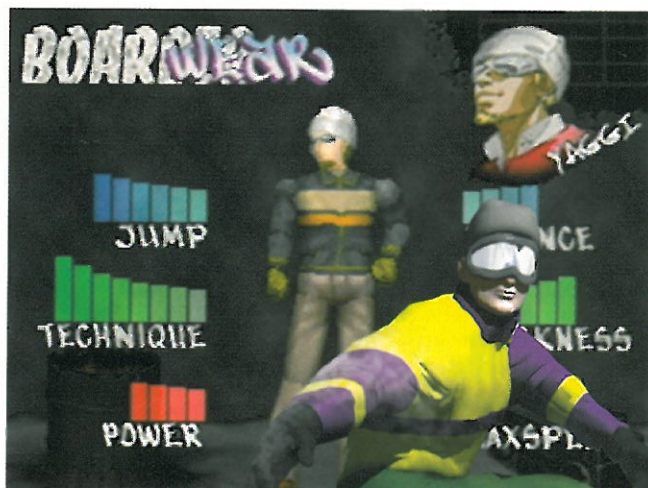
▲ Si no hubiera opciones seríamos prisioneros de juegos totalitarios.

Buen material

● Esta caja no contiene nada del otro mundo para acicalar a tus jugadores. Pero aunque esta opción Barbie sea insignificante, no habría estado mal que te hubieran dado más de cuatro trajes por jugador.



▲ Ésta es Cindy y puedes elegir sus pantalones. No tiene nada que ver una cosa con otra, pero qué más da.



▲ Yaggi no se parece a nadie que conozcas. Con ese nombre no puede causar gran impresión.

Los personajes

● Los personajes tienen distintas cualidades como equilibrio, fuerza, velocidad y, uno de ellos hasta se parece a una colegiala.



▲ Jin es el que tiene más potencia y velocidad pero su capacidad de equilibrio es mala. Es un desastre cuando la pista se vuelve sinuosa.



▲ Irin... pedimos disculpas a todas las Irin, pero esos nombres son poco apropiados. Irin tiene más dominio de su tabla que cualquier otro esquiador.



▲ A Cindy le gustan su monedero y la cinta del pelo.



➤ naturaleza de la tabla y su capacidad de pararse totalmente en un instante será difícil que fracasas... hasta que llegues a las pistas más duras, tus oponentes usen los hombros y los golpes de cadera y la pista se corte bruscamente en un barranco. El hecho de que compitas con otros siete corredores a la vez en la sección de jugador individual es un gran aliciente y añade emoción a cada carrera a la vez que supone un mayor reto cada vez. Puede que estés a pocos metros de la meta en tercera posición y el que va en segundo lugar te desplace de un empujón cuando intentas superarle en el último momento. Para cuando te hayas recuperado del golpe será el último de la carrera.

«El sistema de control se basa fundamentalmente en la presión. Un par de horas de juego pueden convertirse en algo bastante doloroso»

Puedes abrirte camino a través de una serie de opciones antes de llegar a la carrera y las apreciarás en lo que valen más que consideraras como simples impedimentos. Los cuatro personajes tienen distintas cualidades (más velocidad pero menos estabilidad, etc.) y lo mismo ocurre con sus tablas (Alpine Freestyle y All Around), que además están subdivididas en tres tipos cada una y a su vez pueden ser de distintos colores.

Pocas repeticiones

Es una pena que los gráficos no respondan a lo que estamos acostumbrados y no hay suficientes repeticiones. El juego trata de pases y piruetas por lo que no estaría de más poder controlar una cámara en las repeticiones o, por lo menos, contar con vistas desde ángulos distintos para poder ver dónde te has equivocado o qué es lo que has hecho bien.

Otra queja que presentamos es que te destroza los dedos. Los agarra. Como si en medio de la noche te rajaran el cuello... igual

pasa con tus pulgares. El sistema de control se basa fundamentalmente en la presión, lo cual quiere decir que un par de horas de juego pueden convertirse en algo «doloroso».

Por último cabe mencionar la gran mejora que ha supuesto *Cool Boarders 2*. UEP Systems ha hecho maravillas sin haber desmenuzado el juego y ha cambiado hasta el último detalle para dejarlo irrecognocible. Este título tiene tantas posibilidades que no defraudará tus expectativas, por más salvajes que sean.

El modo dos jugadores es tan adictivo y entretenido como cualquier otro juego de carreras y tiene la chispa de Trick Boost, mientras que el modo individual te ofrece siete oponentes controlados por la CPU contra los que competir. En el campeonato de individuales puedes aprender todas las pistas y dominar hasta el último truco. ¿Qué más se puede pedir? El motivo por el que no tiene una puntuación más alta se debe a sus limitaciones en la opción de jugadores y a que los gráficos, aunque esté mal decirlo, son un poco pobres. Dicho esto, es el mejor juego de snowboard del mercado y cualquiera que esté interesado en este deporte tiene que conocerlo. **PSP**

PlayStation Power

Es una gran mejora con respecto al primer título de la serie y un gran juego por sí mismo con una gran durabilidad.

A FAVOR	EN CONTRA
➤ Como juego de carreras no tiene competencia.	➤ Los gráficos podrían ser mejores.
➤ Sus trucos y secretos superan con creces su durabilidad.	➤ Te van a doler los dedos.
➤ La sección Trick Boost crea tensión en las competiciones a dos jugadores.	➤ Sólo hay cuatro personajes.
	➤ ¿Acicalando a tu personaje?

Puntuación 90%



▲ El escenario es increíble y se mueve con bastante rapidez.



Los caminos

● Los caminos se van volviendo complejos, peligrosos y detestables. En las primeras pistas te irán dando pequeños avisos de lo que se avecina y en la segunda pista unos árboles o una curva peligrosa es rápidamente sustituida por puentes de cuerda y atajos casi invisibles.



▲ La primera pista, White Resort, pasa por un pueblecito alpino y un tejado.



▲ Sunset Downhill es donde experimentarás por primera vez lo que es estar a punto de caerse por un precipicio.



▲ Esta pista está salpicada de abetos peligrosos.

El infierno de la partida a dos

● La partida con dos jugadores es donde pasarás la mayor parte de tu tiempo. Eso alimentará un sentimiento de rivalidad muy sano que puede llegar a degenerar en insultos, lágrimas y, en última instancia, en asesinato.



▲ Rebota, golpea y haz trampas hasta conseguir la victoria.



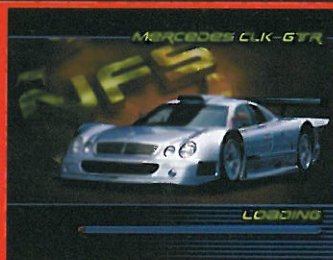
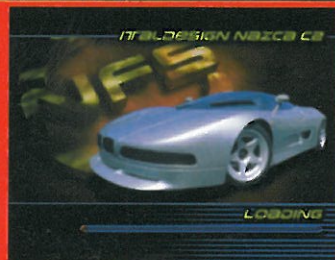
▲ La carrera a dos es un buen ejemplo de juego y una gran aportación al género en la PlayStation. Con sus muchas opciones es uno de los juegos de carreras más ricos del mercado.



Análisis

Conduce a una velocidad de vértigo

ELIGE TU COCHE



Need for Speed III

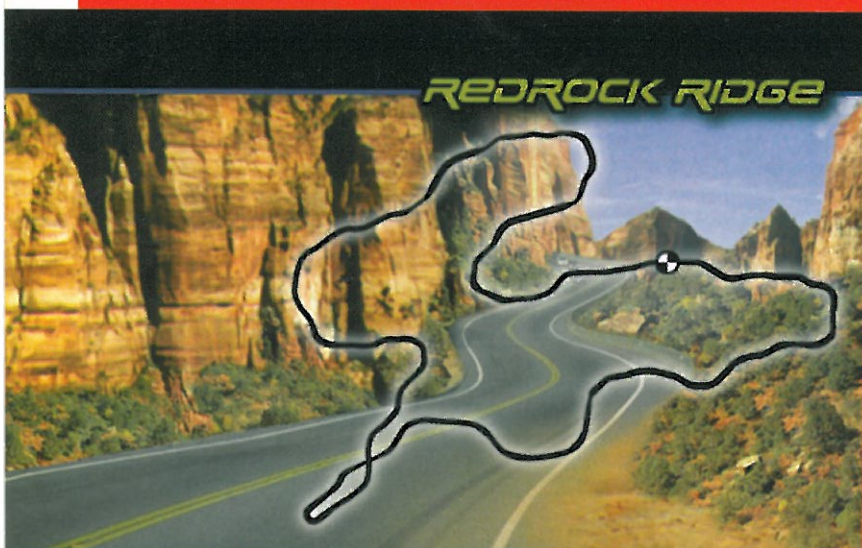
Disponible: Sí
Precio: 7.990 pesetas

Jugadores: 1-2
Editor: Electronic Arts

Fabricante: EA Canadá
Distribuidor: Electronic Arts

Compatible con:
Tarjeta de memoria

LOS CIRCUITOS



A la tercera va la vencida y parece que esta vez los chicos de Electronic Arts sí lo han conseguido.

Dos son los antecedentes de este juego, y vistos los resultados anteriores la perspectiva de un nuevo lanzamiento no era muy alentadora, excepto por el trabajo que ha realizado EA Canadá. Estos desarrolladores, llegados del frío, han decidido dar un giro de 180° a las precedentes, y mediocres, versiones. La tercera parte de este título se ha convertido, por fin, en un más que digno juego de simulación en el que sus armas más poderosas son la diversión y la velocidad.

La simulación ha dejado paso a la velocidad, y lo que antes era un simple escaparate de prototipos de lujo se ha convertido, en esta versión, en un excelente arcade que derrocha jugabilidad por los cuatro costados.

Sobre estos puntos reposa todo el ideario de sus creadores. Pero tranquilos. Los mitómanos deseados de conducir lujosos vehículos último modelo no quedarán defraudados con *Need for Speed III*. Como es norma de la casa, en esta saga se aprovecha el lanzamiento de algún que otro súper veloz vehículo nuevo. Dos son los coches que se llevan el gato al agua: el Ferrari 550 Morandello y el Mercedes CLK GTR. Junto a estas dos joyas encontrarás auténticos clásicos del

mundo del volante: Chevrolet Corvette, Diablo y Countach (ambos de Lamborghini), Ferrari 355F1, y unos cuantos más hasta llegar a ocho. Una cifra bastante reducida que, como consecuencia, resta adictividad al conjunto. Podrás variar el color de los diferentes bólidos en el menú de opciones. Estos prototipos vienen complimentados con un extenso banco de datos, rico en detalles. Encontrarás también una curiosa gráfica que compara todos los modelos entre sí; de esta manera, te resultará más sencillo escoger vehículo. *Need for Speed III* pone a tu disposición fotografías del motor, del coche en período de construcción, una pequeña historia del proceso sufrido por los diferentes modelos e infinidad de datos más. Recibirás toda esta información en soporte de voz y texto, y ambas versiones vienen traducidas y dobladas a un castellano perfecto.

Los vehículos medirán sus fuerzas por un total de ocho carreteras, en las que están representados todo tipo de terrenos: el desierto, al más puro estilo *Thelma y Louise*; la gran ciudad; los terrenos montañosos de frondosa vegetación; las carreteras invadidas por la nieve y hasta un centro que responde al nombre de Atlántica (¿será la nueva sede de EA?).

Como no podía ser de otra manera, también tendrás la oportunidad de escuchar las características de las diferentes carreteras.

En castellano, gracias mil

En la opción de práctica, que sólo es posible para un jugador, aprenderás a conducir gracias a los iconos de señalización, que te avisarán de los peligros que te acechan (similar a *V-Rally*), y sobre todo haciendo caso de la sugerente voz que te seguirá por toda la carretera. Pero en el momento en el que la voz en castellano surte un mayor efecto es en la opción de persecución. Un innumerable contingente policial tendrá la consigna de retirarte el carnet. Las voces en castellano te ayudarán a crear un ambiente de nerviosismo en esta divertida y original modalidad de juego. En este modo sí pueden participar dos jugadores simultáneos. Como viene siendo norma de la casa en este tipo de juegos tam-



ma-
nera más que eficaz a dar la increíble sensación de velocidad que consigue *Need for Speed III*. Esta velocidad es sin lugar a dudas el punto fuerte de este CD, y si quieres superar los 300 km/h y sentir una fuerte sensación de vértigo, usa la perspectiva que te coloca a ras del suelo. A pesar de todo, en PSP creemos que tres puntos de vista son muy pocos para incluir un juego de estas características entre los mejores del género.

Si los coches decepcionan bastante no podemos decir lo mismo de los fastuosos decorados. La acción discurre por unos parajes llenos de detalles de todo tipo y de una longitud impresionante. A lo largo de todas las carreras tendrás que superar todo tipo de dificultades (cambios de rasante, eses, curvas cerradas, desvíos que te harán perder tiempo) y montones de cosas más.

Gracias a estos gráficos y a los sonidos, músicas y voces se consigue una excelente ambientación que te introduce en este torbellino de conducción creado por Electronic Arts.

No podemos más que felicitar a los creadores de este programa por el cambio radical que han im-

primido a su tercera entrega. *Need for Speed III* es un juego sumamente entretenido y que, gracias a la inclusión de dos jugadores en casi todos los modos del juego, consigue grandes dosis de adictividad. Quizá lo menos destacado sea el diseño de los coches y, aunque en los demás apartados es un juego más que correcto, no llega a sorprender en ningún momento y para llegar a ser número 1 en este género se necesita algo más. De todas formas, se trata de un excelente intento y quién sabe si Electronic Arts dará la campanada en la próxima edición.

PSP



« Los mitómanos deseosos de conducir lujosos vehículos no quedarán defraudados »

bién podrás emplearte al máximo en el modo Torneo, donde además de superar algún récord impuesto por la máquina tendrás la posibilidad de derrotar a un amigo. Un aspecto realmente novedoso en este apartado.

Como puedes comprobar el número de opciones en *Need for Speed III* es muy rico y variado, pero en lo que respecta a su aspecto técnico tiene algún que otro altibajo. En el ámbito gráfico, esta tercera entrega supera con claridad a sus antecesores aunque el diseño de los coches en la carretera deja mucho que desear. La carrocería de los vehículos no es la que todos deseáramos pero, por lo menos, en esta tercera parte no tendrás la sensación (como ocurría en la primera y en la segunda entrega) de que los coches se desplazan flotando a un palmo del asfalto. Esta mejora contribuye de

LA EMOCIÓN DE LAS CARRERAS



PlayStation Power

Un título más que notable que, sin ser una maravilla, conseguirá engancharte al Pad, gracias a su velocidad de vértigo.

A FAVOR

- ⊕ La increíble velocidad que puedes alcanzar.
- ⊕ Los inmensos y detallados decorados.
- ⊕ Casi todos los modos son para dos jugadores.
- ⊕ La opción persecución.

EN CONTRA

- ⊖ El decepcionante diseño de los coches.
- ⊖ La poca cantidad de vehículos para escoger.
- ⊖ La falta de sorpresas que depara. Poco arriesgado.

Puntuación 78%

Análisis

Plastilina y brujería

Skull Monkeys

Disponible: Sí
Precio: 7.990 pesetas

Jugador: 1
Editor: Electronic Arts

Fabricante: Dreamworks
Distribuidor: Electronic Arts

Compatible con:
Dolby Surround

¡Rápido! ¡Saca a Slappy el Hámster!

- No hay nada más satisfactorio que recoger y usar potenciadores en cualquier juego, y *Skull Monkeys* no es una excepción. Te presentamos el arsenal de Clay Man.

► La habilidad del carapeto es útil para explorar un nivel sin perder una vida. Si te tocan mientras la usas vuelves a tu cuerpo, dondequiera que lo dejaras. Qué locura.



▲ El potenciador de Slappy el Hámster te protege cómodamente de cualquier daño y a la vez se deshace de esos molestos malos. Pero recuerda, sólo funciona tres veces.



▲ El ataque especial del colibrí va muy bien con los enemigos más complicados.



▲ El ataque del Universo Enema (vaya nombrécito) es en esencia una bomba inteligente.

▲ Aquí apenas se ve, pero puede que usar ese pajarillo sea el único modo de avanzar.

¡Wallace no haría eso!

- Los animadores han incluido escenas que harían hablar a Gromit, el perro de Wallace. Mira si no qué modo más inusual de liberar gases, por ejemplo...

► Sacar gusanos de la cuenca del ojo y todos esos monstruos espeluznantes forman parte del mundo de Clay Man.



El ambicioso Skull Monkeys toma un género agotado y harapiento y le da un baño, una buena comida y un corte de pelo.

No solemos empezar un análisis con un apunte tan positivo, pero con *Skull Monkeys* cuesta resistirse. A primera vista, la idea de unir el «claymation» (animación con plastilina) y el viejo concepto de las plataformas parece un poco trivial, pero los desarrolladores, la compañía Dreamworks de Spielberg, han demostrado que es un buen emparejamiento.

El juego empieza con una intro de excelente animación que hará que Nick Park intente meter a sus famosos personajes, Wallace y Gromit, en la primera PlayStation que pille. Las comparaciones con *Oddworld: Abe's Oddysee* son más que obvias, debido a que sus personajes y fondos están como re-

«Mientras Oddworld se animaba con una jugabilidad con puzzles, Skull Monkeys se contenta con ser tan sólo un buen juego de plataformas en 2-D»

cién hechos con masilla. Sin embargo, tales comparaciones serían del todo erróneas, ya que, mientras *Oddworld* intentaba alegrar su condición de 2-D con una singular jugabilidad, casi con puzzles, *Skull Monkeys* se contenta con ser tan sólo un buen juego de plataformas en 2-D.

Rápidamente te atrapa un tipo de, ejem, «humor» achispado que sienta un precedente para el resto del juego, y sin apenas darte cuenta estarás llevando a tu original héroe por algunos de los niveles de mayor atractivo gráfico jamás digitalizados.

Imagen perfecta

En el juego abunda la mecánica típica de las plataformas, como recoger bolitas de arcilla para lograr vidas extra y todo eso, pero es el uso de personajes de plastilina y de los fondos modelados lo que da al juego ventaja gráfica sobre títulos como *Pandemonium*. Las plataformas están claramente defini-

das y bien colocadas, y el nivel de detalle es de lo más impresionante.

La música y los efectos de sonido se ajustan a los temas insólitos a la perfección y contribuyen a crear ambiente. Mención especial merece la melodía chiflada que suena en los niveles de *bonus*.

Tras tantas palmaditas alegres en la espalda, es un placer afirmar que la jugabilidad también es la acertada. Tu personaje salta, dispara y corre con habilidad y precisión, y los consoleros curtidos disfrutarán de la facilidad con que realizan los innumerables movimientos.

Proyectiles de barro

Nuestro héroe debe recoger una serie de ataques especiales. Puedes lanzar los típicos ataques de proyectiles en forma de balas, y los potenciadores voladores, al ser arrojados, se dirigen al enemigo más próximo. Entre las mejoras más raras están los «carapedos» (potenciadores que te permiten explorar el nivel con un organismo corpóreo hasta que te tocan o se agota el tiempo), y Slappy el Hámster (que hace girar a tu alrededor tres hámsters a modo de escudo orbital). La ausencia total de molestas detecciones de colisión o frustrantes reparaciones de enemigos, tan evidentes en otros juegos de plataformas, dificultan el hecho de hallar defectos a *Skull Monkeys*. Pero al fin y al cabo no es más que un juego de plataformas en 2-D, e incluso en un campo tan anticuado hay juegos (ligeramente) mejores. *Oddworld* ha demostrado que el género puede incluir elementos que te exijan algo más que decidir con qué parte del trasero cargarte a los malos.

PSP

PlayStation Power

Skull Monkeys combina las mejores facetas de antiguos clásicos de las plataformas para crear un buen juego, si bien algo anticuado. Mejor que *Pandemonium*, aunque no es *Oddworld*.

A FAVOR

- Aspecto genial, gráficos singulares
- Música temática muy adecuada
- Controles exactos
- Agradablemente divertido de un modo bobo-infantiloides

EN CONTRA

- Es un juego de plataformas en 2-D
- No significa una enorme variación respecto a otros de su género

Puntuación 77%

Un nivel más allá

Los niveles están hechos con un enorme cuidado por el detalle, con lo que da gusto saltar por el juego. Mira, por ejemplo, el modo en que se refleja Clay Man en el nivel de las cloacas. Y aún mejores son los excelentes y simpáticos efectos de sonido.



▲ No sólo los primeros planos están hechos de masilla, sino que los fondos también son a base de masas psicodélicas.



▲ El enemigo final del nivel de las cloacas es una enorme y aterradora cabeza digitalizada.



▲ Es obvio que el variado diseño de niveles está pensado a conciencia.



▲ El nivel griego tiene algunos de los efectos de luz más impresionantes que se hayan visto jamás. Hasta puedes suprimir la luz.

¡Más aún, más rápido, más difícil!

Como los buenos juegos de plataformas, *Skull Monkeys* te calma en una falsa sensación de seguridad empezando con unos niveles fáciles, y luego te golpea con unas situaciones más que feas. Mira el nivel de la selva, por ejemplo, en el que aprender a planear es absolutamente vital para avanzar.



▲ Las llamas del nivel de la caldera muestran los taimados planos de los diseñadores para pillarte. En esta fase tu única salvación será la precisión y un montón de pericia.



▲ En los últimos niveles ya no puedes saltar con tu traserillo sobre los enemigos, y deberás buscar otros modos de matar.



Análisis

LA INVASIÓN DE LOS AROS DE ACERO

TRES EN LA ZONA

En breve verán la luz un montón de simuladores de baloncesto. Esta proliferación es un fenómeno difícil de explicar. Una de las posibles razones que se nos ocurren, ya que no hay ningún mundial a la vista en torno a dicho deporte, es la necesidad de algunas empresas del ramo de lanzar su título anual del juego de la canasta. Pero ¿cómo es que todos los lanzamientos se concentran en un par de meses? La solución la deben tener los distribuidores. En *PSP*, hemos escogido tres juegos cuyas características y diferencias justifican un análisis, sencillo pero directo.

NBA Fastbreak '98

Puro espectáculo

Disponible: **Sí**
Precio: **6.990 pesetas**

Jugadores: **1-4**
Editor: **Midway**

Fabricante: **Visual Concepts**
Distribuidor: **New Software Center/GTI**

Compatible con:
Tarjeta de memoria/Multi-Tap

Midway no es una novata en estos temas. A estos chicos debemos la archiconocida serie *NBA Jam* (sí, aquellos partidos que se disputaban entre equipos de dos y que sus jugadores realizaban todo tipo de espectaculares lanzamientos). Aunque este nuevo programa se aleja del arcade puro y duro para acercarse al campo de la simulación, *Fastbreak* ha sabido utilizar la espectacularidad de sus antecesores en beneficio propio. No pienses que los jugadores sacarán humo de las zapatillas o volarán por los aires. Podrás disfrutar de un inmenso catálogo de formas de meter la pelota dentro del aro. Pases por la espalda, dejadas, lanzamientos en caída y montones y más mon-



tones de movimientos que hacen de este juego el más divertido del género de la canasta.

Si eres amante de la simulación no te asustes, *NBA Fastbreak '98* es también un excelente simulador con todas las opciones que se esperan de este tipo de juegos. El sistema de control es muy sencillo de controlar, todas

las opciones podrán ser retocadas a tu gusto, su nivel de dificultad es tan ajustado y su velocidad tan perfecta, que se convierte en la experiencia más intensa, divertida y espectacular que puedes encontrar en el género de baloncesto para PlayStation. Una cierta mejora en los gráficos lo convertiría en un auténtico monstruo.

PlayStation Power

Un divertido, intenso y espectacular simulador de baloncesto. Disfrutarás de su endiablada velocidad y te quedarás atrapado en su enorme jugabilidad. Sin lugar a dudas, uno de los mejores del género.

A FAVOR

- ⊕ Las innumerables maneras de encestar.
- ⊕ Su maravillosa y ajustadísima velocidad.
- ⊕ El sonido es una auténtica gozada.
- ⊕ La cantidad de opciones y la posibilidad de modificarlas casi todas.
- ⊕ Su increíble jugabilidad.

EN CONTRA

- ⊖ Algún que otro detalle gráfico.
- ⊖ ¿Quizás un concurso de mates o de triples?

Puntuación 89%



▲ Los notables gráficos se mueven a la perfección.



▲ El típico sistema de lanzamiento de tiros libres.

Disponible: Abril
Precio: 9.490 pesetas

Jugadores: 1-8
Editor: Konami

Fabricante: Konami
Distribuidor: Konami

Compatible con:
Tarjeta de memoria/Multi-Tap

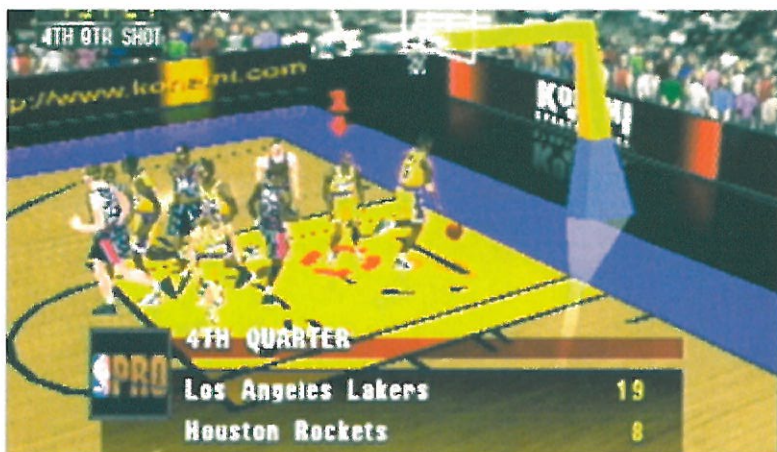
Konami abandona los aspectos más arcade que podías encontrar en la saga *NBA In the Zone* y se adentra en un terreno en el que la simulación es la reina de la fiesta. Si para muchas compañías un cambio de tercio de esta envergadura podría ser traumático, Konami ha conseguido que nada quede más lejos de la realidad. La nueva dirección que han tomado sus simuladores de baloncesto hacen que vuele a gran altura.

Podrás crear jugadores, fichar, intercambiar o traspasar jugadores en un menú de opciones inabarcable. Participar del juego o mirarte el partido desde el banquillo como entrenador es otra de las posibilidades que te ofrece *NBA Pro*. En este aspecto, recuerda a la saga *NBA Live*. El as-



pecto que también encontrarás semejante a los juegos de Electronic Arts es el que hace referencia al apartado gráfico. Sus jugadores no llegan a la espectacularidad de los creados para *Total NBA* de Sony, pero cumplen su

cometido a la perfección. Tanto el control de los mandos como la dificultad creciente son aptos para todo tipo de jugadores y gracias a las facilidades de aprendizaje y a las enormes posibilidades que te ofrecen las opciones, estás



▲ Los Lakers de Shaquille se enfrentan a los cohetes de Houston.



World League Basketball El mundo se la juega

Disponible: Abril
Precio: 8.990 pesetas

Jugadores: 1-8
Editor: Mindscape

Fabricante: High Voltage Software
Distribuidor: Proein

Compatible con:
Tarjeta de memoria/Multi-Tap

El último título que cierra esta comparativa es un programa que viene avalado por Mindscape. No es una mala idea centrar un juego en una supuesta liga mundial, pero con eso no basta. La falta de nombres reales es lo primero que te sorprenderá, aunque esto no tendría que ser negativo si la acción del juego fuese trepidante (*ISS Pro*), pero no es el caso.

WLB se convierte en un simulador

mediocre que a la falta de opciones, suma una sorprendente capacidad para que abandones el Pad a la mínima de cambio. Se trata de un juego lento, muy lento, que no depara ninguna sorpresa, y cuyos gráficos parecen no haber asimilado el cambio de 16 a 32 bits.

El sistema de control es otro de los puntos débiles del juego. Te costará

una barbaridad hacerte con el control del balón. Te resultará casi imposible realizar un contraataque en condiciones y robar o taponar se convertirán en una misión prácticamente imposible. Si pudiéramos destacar algún aspecto nos quedaría

amos con la posibilidad de escoger diferentes cámaras y con el reflejo de los jugadores en el parquet. A no se que seas un fan de los simuladores de baloncesto, se nos ocurren pocas razones para justificar su compra.



▲ A vista de pájaro.



▲ Los gráficos tampoco se quedan cortos.

PlayStation Power

Un excelente simulador para amantes del trabajo bien hecho. La cantidad de opciones, estadísticas y jugadores te decantarán enormemente a su favor. Si fuera un poco más fantasioso.

A FAVOR	EN CONTRA
<ul style="list-style-type: none"> Las innumerables opciones a tu disposición. El realismo. Los excelentes controles. Tienes juego para rato. 	<ul style="list-style-type: none"> Alguna que otra animación. Es un pelin lento. El sonido de las bambas en el parquet.

Puntuación 83%

ante un juego de notable jugabilidad.

PlayStation Power

Estás ante un juego un poco mediocre, tanto por lo que respecta a su apartado técnico como por sus limitadas opciones. Te llevará a la desesperación.

A FAVOR	EN CONTRA
<ul style="list-style-type: none"> Alguna que otra cámara. El reflejo de los jugadores en el parquet. 	<ul style="list-style-type: none"> Los gráficos. Sus escasas opciones. Su dificultad de control. Los partidos.

Puntuación 41%

Análisis

¿El próximo rey de los juegos de lucha?

INTRODUCCIÓN



Cardinal Syn

Disponible: Mayo
Precio: 7.990 pesetas

Jugadores: 1-2
Editor: Sony

Fabricante: Kronos Entertainment
Distribuidor: Sony

Compatible con:
Pad analógico/Tarjeta de memoria

LOS PERSONAJES

● Los polígonos empleados para la creación de los personajes rozan la perfección.



De vez en cuando la vida te depara alguna sorpresa. Y en PSP no podía materializarse más que en forma de CD de PlayStation.

Puede que te preguntes lo mismo que nosotros al leer el nombre de este nuevo título para la consola gris de Sony. ¿Cardinal qué? Pero de golpe y porrazo irrumpe en el mercado consolero un juego que pertenece al género rey de la PlayStation. Nos referimos cómo no al *beat 'em up*. Pero esta nueva revisión del tema no es una más, como podrías pensar a tenor del poco revuelo que ha generado todo el proceso de creación (o sea, que no se trata de otro *Tekken 3*). Este nuevo título que nos llega de la mano de Sony se convertirá por méritos propios en uno de los mejores juegos de lucha para PlayStation.

Cuando parecía que los juegos de mamporros se limitaban a ofrecer lo mismo de siempre —si exceptuamos el excelente *Bloody Roar*— llega a tus manos un programa cuyo argumento es tan envolvente como original es su desarrollo e impresionante su factura técnica. Su nombre es, apúntalo bien, *Cardinal Syn*.

Un poco de historia

Hace mucho tiempo, y después de que cruentas guerras asolaran el planeta, un viejo sabio enseñó a los hombres el significado de

la paz. Durante décadas el planeta vivió en armonía. Antes de morir, el sabio instaurador de la paz, escribió sus enseñanzas en cinco pergaminos que repartió entre los cinco jefes de las tribus. Pero la barbarie se apoderó de nuevo del planeta. Cuenta la leyenda que apareció una extraña mujer que respondía al nombre de Syn. Esta maléfica dama se apoderó de los cinco pergaminos y transcribió sus escrituras a la hoja de tres poderosas espadas. El único camino para restaurar la paz es, pues, apoderarse de las tres mortíferas armas. Ha llegado la hora de celebrar de nuevo un gran torneo.

Esta pequeña sinopsis de la increíble presentación es la que te conducirá de lleno a la acción del juego. En este mundo repleto de magias y hechizos que es *Cardinal Syn* podrás encontrar ciertas reminiscencias del clásico Conan. La comparación no está hecha a la ligera, ya que este nuevo producto de Sony además de conducirte a través de una historia medieval, derrochará sangre por los cuatro costados al más puro estilo del antes mencionado cómic.

En un principio, contarás con un total de ocho luchadores entre los que se hayan tipos de las más raras calañas. Como ya vie-



▲ El color de la sangre invadirá tu pantalla de TV.

ne siendo habitual en este tipo de juegos, deberás enfrentarte a todos y cada uno de los ocho personajes para luego eliminar a los tres jefes finales. Es cierto que el número de luchadores no es excesivo, pero en *Soul Blade* sucedía lo mismo y no recibimos ninguna queja...

Hasta aquí todo normal. Una vez empieces tu andadura por el Gran Torneo podrás apreciar los cambios y modificaciones originales que se han incluido en *Cardinal Syn*. Lo que sorprende en primer lugar en este excelente CD es el tamaño de sus escenarios, que no se limitan al habitual *ring* de turno. Además, su extensión te permitirá desplazarte por el espacio con toda libertad y a toda velocidad. Como ya ocurría en *Bushido Blade*, este diseño del espacio consigue transmitir una mayor sensación de tridimensionalidad.

Durante cada combate aparecerán ciertos ítems que podrás utilizar a tu favor, poderosas espadas, energía extra, magias, etc. Estos objetos estarán esparcidos por el espacio y deberás asestar un golpe a las cajas o cofres que los contienen.

La tercera innovación, y la más sorprendente, no es otra que la inclusión de elementos móviles que dañan a los luchadores. Éstos son algunos de los elementos interactivos que podrás encontrar durante la aventura: vagonetas que se deslizarán por el espacio, un líquido viscoso que te hará perder sangre constantemente, flechas que salen de los agujeros de la pared, etc. Todos ellos dañan en mayor o menor grado a estos luchadores medievales. Y lo que en manos de otros programadores se hubiera convertido en una completa chapuza y en un auténtico sinsentido, en manos de Kronos Entertainment consigue llevar cada combate a cotas de jugabilidad y de tensión nunca vistas. Nuestras más sinceras felicitaciones a sus creadores.

Los escenarios no se limitan a lo mencionado anteriormente, ya que la calidad de sus gráficos, la inmensidad de los mismos y los innumerables detalles son un derroche de imaginación y de buen hacer. La inmensidad de los exteriores y la claustrofobia en que

te sumirán sus cabernas hacen de *Cardinal Syn* el *beat 'em up* con los escenarios más espectaculares que hayas visto jamás.

Cada combate en el que participes será una experiencia nueva y sorprendente y si a la suma de sangre a borbotones, escenarios alucinantes y elementos interactivos le añades el apartado sonoro, cada combate se convertirá en un auténtico festín. Los sonidos de las armas en contacto, los pasos de los contrincantes, el sonido de la piel rasgándose en contacto con el acero y todo lo demás, conseguirá ponerte la piel de gallina. Pero lo que te dejará boquiabierto o más bien «orejabierto» son las impresionantes melodías que acompañan la acción, una auténtica gozada para cualquier melómano. Como detalle curioso, cabe destacar el hecho de que al llegar al impresionante enemigo final, la música se asemeja a la de las batallas finales de cualquier película medieval que se precie. ¡Alucinante! Por cierto, todos los menús, comentarios y presentación, están escritos y doblados a un perfecto castellano. A esto se le llama rizar el rizo.

Soul Blade aparece como referencia obligada al reseñar los impresionantes personajes de *Cardinal Syn*. Es posible que el tamaño de los luchadores no sea tan inmenso (a excepción del impresionante enemigo final) como sucedía en el fantástico programa de Namco, pero los personajes de esta maravilla de Kronos están tan increíblemente detalla-



▲ La vagoneta es uno de los elementos interactivos más peligrosos del juego.

dos, son tan carismáticos y sus polígonos texturados entrarán sin lugar a dudas en los anales de la historia consolera, que nos preguntamos: «palmo más o palmo menos ¿qué más da? oh, baby, ¿qué más da?»

Todos los combates en *Cardinal Syn* son una gozada, los litros de sangre que derraman los luchadores, los maravillosos efectos de luz (dignos del mejor *Soul Blade*), los contundentes y espectaculares golpes, los escenarios, el sonido, la música y en definitiva, todo, hacen de este juego un punto y aparte en el competitivo mundo de los *beat 'em up*. *Soul Blade* y *Tekken 2* se tambalean en su trono.

Como último apunte: si te apoderas de esta maravilla (si estuviéramos en tu lugar no nos lo pensaríamos dos veces), intenta llegar al final. El maléfico dragón Kron es, sin lugar a dudas, el enemigo final más increíblemente inmenso y espectacular de todos los tiempos. *Cardinal Syn*: ¡I-M-P-R-E-S-C-I-N-D-I-B-L-E! PSP



▲ Un primer plano de alguno de nuestros héroes.



▲ Los exteriores en *Cardinal Syn* son fascinantes.



▲ El escenario más surrealista de este maravilloso CD.



▲ Cuidadín con el agua verde.

PlayStation Power

Todo en este juego es maravilloso. Tiene todos los números para convertirse en el nuevo *beat 'em up* a batir. *Soul Blade* y *Tekken 2* ya tienen un firme competidor: su nombre, *Cardinal Syn*.

A FAVOR	EN CONTRA
● Los gráficos	● Hacerte con los mandos te llevará tiempo
● El sonido	● ¿Son pocos once personajes ante tanta calidad?
● La acción	● Nada más
● Los golpes	
● Casi todo	

Puntuación 93%

TRADUCIDO AL CASTELLANO

OPCIONES

Normal	Dificultad
60	Tiempo
2	Rounds
9	Efectos
7	Música
Estéreo	Audio
Act	Peligros
Act	Objetos recogidos
Act	Sangre
	MANDOS

Análisis

La Guerra de las Galaxias llega a la PlayStation

Secretos

Otro aliciente que te ofrece esta pequeña joya es la posibilidad de luchar de dos modos diferentes: con arma o sin arma. Tu utensilio de lucha podrá ser desenfundado en cualquier momento del juego y te dará un inacabable número de combos para acabar con tu adversario.



Star Wars Masters Of Teräs Kāsi

Disponible: Sí | Precio: 7.990 pesetas | Jugadores: 1-2 | Editor: Virgin | Fabricante: LucasArts | Distribuidor: Virgin | Compatible con: Tarjeta de memoria

Aquí llega la primera incursión de LucasArts en el competitivo mundo de los beat 'em up.



Y qué mejor manera de introducirse en este género que colocar, en medio de este tipo de aventuras llenas de mamporros, a los archiconocidos protagonistas de *Star Wars* (*La Guerra de las Galaxias*, en círculos íntimos). Ya de por sí esta inteligente operación cuenta con muchos puntos a favor, sobre todo teniendo en cuenta los miles de mítómanos y seguidores de Han Solo y compañía. Pero los creadores de este notable producto no se han

dormido en los laureles, y a diferencia de lo que sucedió con Capcom y su *Marvel Superhéroes* (donde la innovación técnica y las ganas de sorprender al respetable brillaban por su ausencia), te ofrecen un más que competente beat 'em up tridimensional, repleto de miles de movimientos y combos.

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana... Arden Lyn, una joven asesina y maestra en la lucha Teräs Kāsi, se marcó el objetivo de eliminar a todos los

miembros de Alianza Rebelde. Y en ese punto es donde empieza esta aventura que, bajo este sencillo argumento, esconde grandes sorpresas.

El mundo en 3-D que te ofrece *Star Wars Masters of Teräs Kāsi* es una auténtica gozada en cuanto a desplazamiento de los luchadores se refiere. Los protagonistas de cada combate podrán realizar movimientos laterales, saltos a los lados o esquivar proyectiles con una fluidez digna de mención. Este apartado ha recibido un tratamiento excepcional por parte de sus creadores, que de la misma manera, han mimado los gráficos y lo que podríamos llamar «el aspecto psicológico» de los personajes. El tamaño de los protagonistas es enorme, sin que en ningún momento te pueda molestar algún que otro polígono sin texturar. El texturado del juego es una auténtica gozada. El atuendo de nuestros héroes ha sido dotado de toda suerte de detalles. ¡Si hasta sus caras parecen las de verdad!

El aspecto psicológico

¿Qué queremos decir cuando nos referimos al aspecto psicológico de los personajes? Pues simplemente que cada uno de los protagonistas del juego parece dotado

de unas características personales que nos hacen pensar en los héroes de las tres entregas ideadas por George Lucas. La chulería de Han Solo, el misticismo de Luke, la valentía de Leia o el primitivismo de Chewbacca son perceptibles tanto en los momentos de lucha como al finalizar los combates. Este aspecto enriquece enormemente el juego y te acerca a unos personajes más humanos de lo que estás acostumbrado a ver por estas tierras.

Como siempre en este tipo de juegos, deberás enfrentarte a todos los luchadores del juego, ocho en un principio y cuatro más ocultos.

Quizá es en este apartado en el que estriba el primer error de LucasArts: el número de contrincantes nos parece escaso. Los desarrolladores han dotado al juego de tres niveles de dificultad, a cuál más complejo, y los luchadores tienen infinidad de movimientos a realizar. Añadir algún personaje más aumentaría la capacidad de sorprender de este CD, que no es poca.

Mención de oro para los creadores de la música, que han utilizado las mejores melodías creadas por John Williams.

Ataques



Si algunos decorados no fueran tan oscuros y se hubiera aumentado un poco la velocidad de los luchadores estaríamos hablando de un juego 10, ejem, queríamos decir 100.



PlayStation Power

Un increíble beat 'em up, con personajes carismáticos y con montones de golpes a realizar. Si no fuera por un par de características estarías ante un auténtico número uno. De todas formas es uno de los mejores. Excelente estreno de LucasArts.

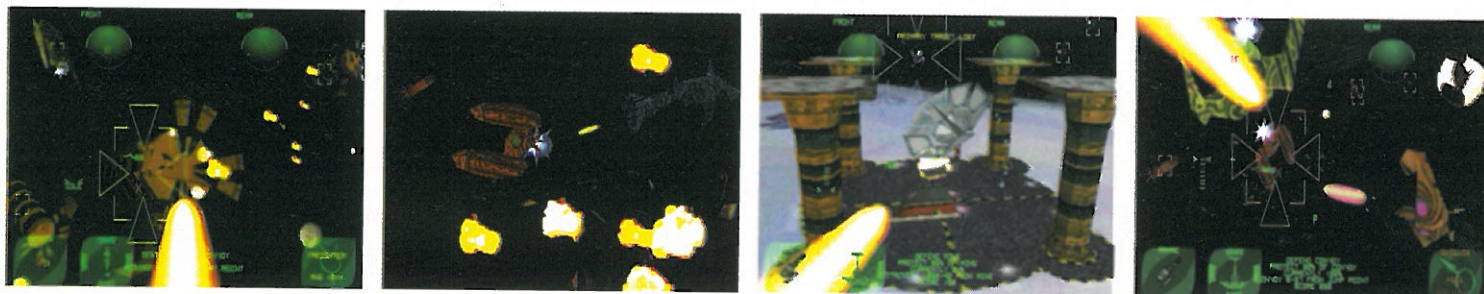
A FAVOR

- ⊕ El diseño y carisma de los personajes.
- ⊕ Su excelente motor tridimensional.
- ⊕ La cantidad de golpes a realizar.
- ⊕ Las increíbles músicas.

EN CONTRA

- ⊖ Algún que otro escenario.
- ⊖ Pocos luchadores.
- ⊖ Un poquitín de velocidad.

Puntuación **86%**



Xenocracy



Disponible: **Abril**

Precio: **8.990 pesetas**

Jugadores: **1**

Editor: **Grolier Interactive**

Fabricante: **Simis**

Distribuidor: **Ubi Soft**

Compatible con:

Pad analógico, tarjeta de memoria

El sistema solar pende de un hilo...

La acción te sitúa en el año 10600 de la Era Común. Pertenece a las fuerzas de pacificación de la Organización de las Naciones Planetarias Unidas. Eres un Ala Dorada, y eres el comandante de dicha entidad. Tu objetivo es restablecer la paz en la galaxia o morir en el intento. Para ello, tendrás a tu disposición unas cuantas naves espaciales y cantidades industriales de arsenal de destrucción.

Como puedes ver *Xenocracy* es un juego enmarcado dentro del género de la simulación espacial, en el que *Colony Wars* ostenta, de momento, la primera posición y *Darklight Conflict* es uno de sus más notables seguidores. Esta revisión del género creada por Simis tiene más del segundo (desarrollado por Electronic Arts), que del primero (Sony).

En *Xenocracy* destacan dos modalidades de juego, por encima de cualquier otra. El modo Arcade en el que tu objetivo será conseguir la máxima puntuación mientras pilotas una nave completa-

mente equipada. Esta opción es la más aconsejable para los amantes del «fastgame».

La segunda, y más rica, no es otra que la modalidad de Simulación, en la que deberás cumplir las misiones que irás escogiendo. Antes de enfrentarte a cada misión, tendrás que consultar un montón de información y hacer un profundo estudio de la estrategia a ejecutar. Cinco naves y 36 armas, además de multitud de accesorios para la nave, estarán a tu libre elección.

Las misiones son de ocho tipos y todas ellas se crean de forma aleatoria. Una de las características más importantes de este programa son sus 16 puntos de vista o cámaras que te facilitarán el seguimiento de la acción. A esta característica, debes añadir que este título está traducido completamente al español.

LAS NAVES



PlayStation Power

Xenocracy es un notable juego de batallas interestelares que utiliza muy bien los elementos de estrategia. En el ámbito gráfico no te defraudará, aunque peca de cierta corrección. El futuro de Grolier es completamente esperanzador.

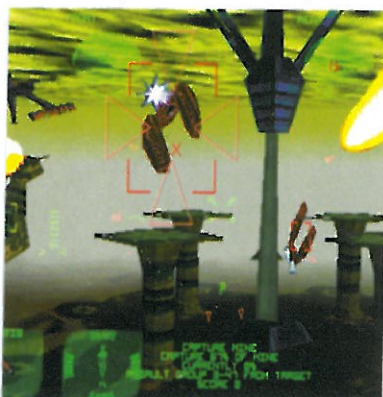
A FAVOR

- ⊕ Buenos gráficos
- ⊕ Muchas horas de juego
- ⊕ Excelente atmósfera

EN CONTRA

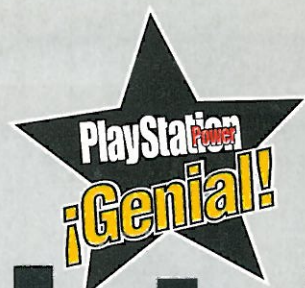
- ⊖ No aporta nada nuevo
- ⊖ Su mejor opción, la de simulación, sólo beneficiará a un cierto sector consolero

Puntuación 71%



Análisis

Forman parte de la gama Platinum y son increíbles



La Jungla de Cristal

Disponible: **Sí**
Precio: **3.990 pesetas**

Jugadores: **Uno**
Editor: **Electronic Arts**

Fabricante: **Probe**
Distribuidor: **Electronic Arts**

Compatible con:
Konami/Pistola Predator



¿Crees que eres un tipo duro?

En *Die Harder* hay potenciadores escondidos por todo el aeropuerto. Tienes que localizarlos y aniquilar a todo terrorista viviente.

Obsesionados por el control

● La mayor parte de pistolas (aunque NO es el caso de la Gun-Con) funcionan a la perfección en *Die Harder*. Apunta a un tipo malo, aprieta el gatillo y se desplomará. Muerto. Las muñecas pueden empezar a dolerte antes de acabar el juego, pero es el precio que hay que pagar por disfrutar del juego tal y como fue la intención de sus creadores.

▼ Usar una pistola es mucho más divertido que mover la mirilla por la pantalla con el Pad o el mouse.



▲ Las habitaciones subterráneas secretas son perfectas para los tiroteos.



▲ La perspectiva en primera persona durante las negociaciones es genial.



▲ Un poco de acción destructiva por todas partes.

Dispones ya de la mayor ganga del mundo. Por sólo 3.990 pesetas tienes tres juegos por el precio de uno.

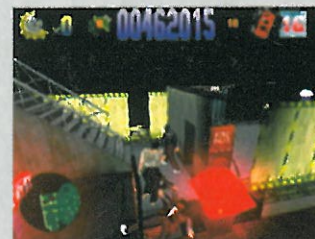
No es la primera película de éxito americana que se ha adaptado a la cajita gris para aprovechar su buena acogida, pero sí es uno de los mejores títulos. Tenemos la trilogía al completo en un solo disco y cada uno de los juegos está al comple-

to. De 7.990 pesetas que costaba hace unos meses un solo título, ahora puedes comprar los tres por 3.990 pesetas, a 1.330 cucas el juego.

Armando bulla

Die Hard (*La Jungla de Cristal*) te ofrece 15 niveles de rascacielos en 3-D para que en tu versión John McClane pueda merodear a sus anchas, rescatando rehenes y preparando grandes explosiones. Las paredes del edificio Nakatomi poseen la mágica habilidad de desaparecer para que puedas ver lo que ocurre a tu alrededor. Además un mapa en la parte inferior izquierda de la pantalla te dice quiénes son los terroristas internacionales que están al acecho.

Die Harder es un juego de pistola (pero por desgracia NO ES compatible con la Gun-Con 45 y necesitarás una Konami estándar) que se sitúa en los alrededores del aeropuerto Dulles, en Washington. Es rápido, frenético y muy divertido. La destrucción desenfrenada está a la orden del día (gracias a las cantidades industriales de escenarios destructibles) y si los rehenes inocentes quedan atrapados entre dos fuegos, que se despabilen.



▲ *Die Hard* es un shoot 'em up al estilo *Tomb Raider*.

Calles sórdidas

Die Hard With A Vengeance cierra el trio con un juego de acción situado en Nueva York. Te pasearás por las peligrosas calles de la ciudad en cualquier vehículo que puedas manejar en una loca carrera contra reloj para localizar bombas escondidas.

PSP

PlayStation Power

Un poco desastrado en los acabados pero es una buena diversión y una ABSOLUTA ganga. ¡Tres juegos por el precio de uno!

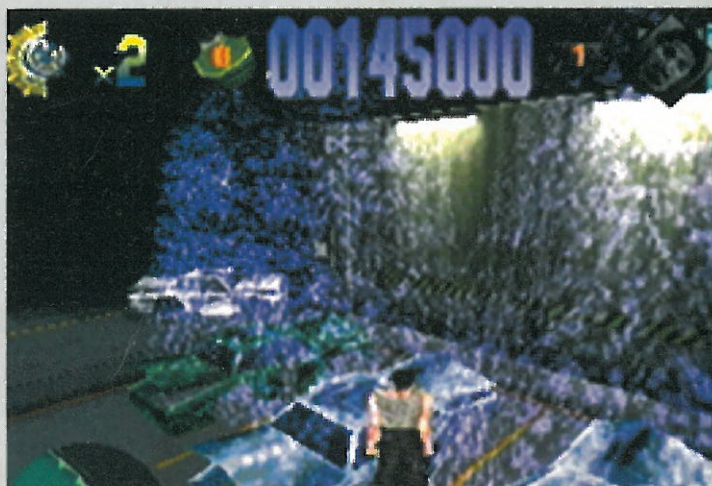
A FAVOR

- Buena diversión con una pistola.
- Una auténtica ganga que hay que aprovechar.
- Para los fans de la trilogía.
- Sólo son 3.990 pesetas.

EN CONTRA

- A veces es un poco complejo.

Puntuación **93%**



Wipeout 2097

Disponible: **Sí** | Jugadores: **Uno** | Fabricante: **Psygnosis** | Compatible con:
 Precio: **3.990 pesetas** | Editor: **Psygnosis** | Distribuidor: **Sony** | Tarjeta de memoria

Los implacables circuitos de *Wipeout 2097* te llevan desde las nevadas montañas del Tíbet a la selva amazónica, pasando por los sonidos de Prodigy, Underworld y Chemical Brothers.



Es inolvidable, imperdonable, «incriticable» juego de carreras ha vuelto con un sello de «platino». La clásica secuela de Psygnosis, *Wipeout*, no ha perdido un ápice de su atractivo, instalada permanentemente en el Ministerio de Sonido, aprovechando los logros del famoso juego original y, todo hay que decirlo, siendo igual de bueno que el primero de la serie.



▲ La bomba sónica va destruyendo al vuelo todo lo que halla a su paso.

Supersónico

Tu nave se levanta en el aire unos pocos metros y puedes recolectar armas y potenciadores en ruta mientras vas fluctuando a lo loco a velocidades suicidas. Las recaudaciones incluyen misiles de lanzamiento y la aterradora bomba que con sus horribles sacudidas apartará de tu camino todo lo que se halle frente a ti. Sus puntos fuertes son su escandalosa velocidad y su excelente jugabilidad.

Dedos ligeros

Su merecida popularidad en algunos lugares de moda de Europa ha elevado su estatus a la categoría de icono cultural, fácil de ver y de notable dificultad para conseguir su dominio a pesar de que ofrece un Vector más fácil para los recién llegados. Parte del encanto de *Wipeout* es su legendario y frustrante sistema de control, tan sensible que, sin darte cuenta, irás dandote golpes contra los bordes de la pista con una desesperante regularidad, lo cual te hará aminorar la marcha en cantidad. Esto es a su vez el único fallo y su mejor baza, ya que exige una gran dedicación para poder finalizar un circuito y salir ileso. *2097* tiene eso y más y es sorprendentemente parecido al juego original. Es difícil escoger entre uno de los dos, pero creemos que *2097*, con sus nuevas opciones, tiene un algo más. Además, es genial en el modo Enlace. Pruébalo.

▼ El potenciador de autopiloto debería ahorrarte un montón de tiempo (evitando las colisiones laterales) y hacerte avanzar unas cuantas posiciones en la carrera.



tegoría de icono cultural, fácil de ver y de notable dificultad para conseguir su dominio a pesar de que ofrece un Vector más fácil para los recién llegados. Parte del encanto de *Wipeout* es su legendario y frustrante sistema de control, tan sensible que, sin darte cuenta, irás dandote golpes contra los bordes de la pista con una desesperante regularidad, lo cual te hará aminorar la marcha en cantidad. Esto es a su vez el único fallo y su mejor baza, ya que exige una gran dedicación para poder finalizar un circuito y salir ileso. *2097* tiene eso y más y es sorprendentemente parecido al juego original. Es difícil escoger entre uno de los dos, pero creemos que *2097*, con sus nuevas opciones, tiene un algo más. Además, es genial en el modo Enlace. Pruébalo.



▲ El símbolo central de la parte superior te dice los potenciadores que has recolectado en tu camino.

◀ Fíjate en esos humos azules, placenteros y futuristas.



Más brillante, con más sustancia pero no necesariamente mayor o mejor que el original. La clase Vector más fácil, las nuevas armas y el modo Enlace son el no va a más.

A FAVOR

- Soberbios gráficos en 3-D.
- Velocidad increíble.
- Terriblemente adictivo.
- Fantástico juego con enlace para dos.
- Uno de los mejores juegos de carreras.

EN CONTRA

- Enormemente difícil de dominar. Lo cual no es tan malo.

Puntuación 92%



AHORRATE 500 PESETAS

CENTRO MAIL
www.centromail.es



TRAS MUCHOS AÑOS DE INVESTISACIÓN LOS FÍSICOS TERRESTRES ADQUIEREN POR FIN LOS CONOCIMIENTOS NECESARIOS PARA MANIPULAR LA MATERIA AL NIVEL MÁS PROFUNDO. LA TIERRA ES UN PLANETA FRAGMENTADO SIN RASTRO DE VIDA. RECUPERA EL TESORO MÁS BUSCADO...

• Recorta y rellena los datos de este cupón.
 • Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.
 • Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:
Centro MAIL • C/ de Hornigueras, 124, ptal 5 - 5ª F • 28031 Madrid.
 Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 750 ptas, Baleares 1.000 ptas)

PSX PS1 PS2 PS3 PS4 PS5 PS6 PS7 PS8 PS9 PS10 PS11 PS12 PS13 PS14 PS15 PS16 PS17 PS18 PS19 PS20 PS21 PS22 PS23 PS24 PS25 PS26 PS27 PS28 PS29 PS30 PS31 PS32 PS33 PS34 PS35 PS36 PS37 PS38 PS39 PS40 PS41 PS42 PS43 PS44 PS45 PS46 PS47 PS48 PS49 PS50 PS51 PS52 PS53 PS54 PS55 PS56 PS57 PS58 PS59 PS60 PS61 PS62 PS63 PS64 PS65 PS66 PS67 PS68 PS69 PS70 PS71 PS72 PS73 PS74 PS75 PS76 PS77 PS78 PS79 PS80 PS81 PS82 PS83 PS84 PS85 PS86 PS87 PS88 PS89 PS90 PS91 PS92 PS93 PS94 PS95 PS96 PS97 PS98 PS99 PS100

NOMBRE _____
 APELLIDOS _____
 DOMICILIO _____
 CÓDIGO POSTAL _____ POBLACIÓN _____
 PROVINCIA _____ TELÉFONO (____) _____
 MODELO DE CONSOLA _____ N° CLIENTE _____
 NUEVO CLIENTE SÍ/NO

Tus pedidos también por fax: **(91) 380 34 49**

¡Suscríb

PlayStation Power

Deseo suscribirme a **PlayStation Power** por un año (12 números) al precio especial de 4.845 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 6.645 ptas. Resto del mundo: 9.645 ptas.)

Nombre y apellidos:

Calle:

Población:

Provincia: C.P.:

Teléfono:

Forma de pago

- ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º

Nombre del titular:

Caducidad:

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle:

N.º: Población:

C.P.: Provincia:

N.º

(Clave del banco)

(Clave y número de control
de la sucursal)

(N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular:

de la cuenta o libreta:

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

..... a de de 199

(Población)

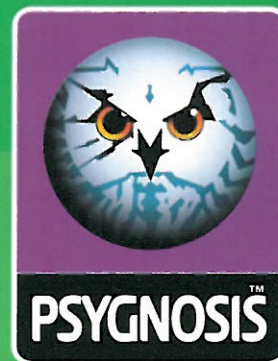
(Fecha)

(Mes)

Sorteo
el 26 de
mayo
de 1998

Remite el boletín adjunto
por carta o fax a:

MC Ediciones S.A.
C/Monestir, 23
08034 BARCELONA
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 280 39 74



Recorte por aquí



ete! PlayStation ^{Power}

a PlayStation Power y participa
en el sorteo de **10 JUEGOS**
ADIDAS POWER SOCCER 2
de Psygnosis



Consigue uno de estos 10 juegos y podrás escoger el equipo con el que quieres competir de entre un montón de posibilidades, además de elegir a tus jugadores favoritos. Disfruta del deporte rey también en tu consola preferida.



A-Z Clasificación

La guía que te informa de los últimos estrenos de PlayStation

¿Has visto una ganga, pero no sabes su puntuación? ¿Quieres adquirir otro juego para tus estanterías? ¿Buscas sólo algo bueno para leer? Has venido al sitio adecuado. Nuevas entradas, los mejores juegos, los peores, la gama Platinum... Todos los títulos están aquí, puntuados y actualizados cada mes para ti. Bienvenido a la lista que además te informa de cuáles son los Súper ventas de este mes. ¡Descúbrela!

Cómo puntuamos:

0% - 20%	«Porca miseria»
21% - 50%	Piénsatelo dos veces
51% - 70%	Por encima de la media
71% - 80%	Un buen esfuerzo
81% - 90%	¡Cómpralo!
91% - 100%	¡Perfecto!

A

Actua Golf
Sony • 6.990 ptas. • Golf
Las opciones de juego brillantes, las vistas soberbias y los comentarios espléndidos del as del golf Peter Allis te harán ganar de calle. Sin duda, es el mejor juego de golf que puedes comprar, sin olvidarnos, claro está de su secuela.

Puntuación 80%

Actua Golf 2rcadia • 7.990 ptas. • Golf
El mejor juego de golf para PlayStation. Seis alucinantes recorridos con todas las opciones y una cámara 3-D que flota por el escenario con los mejores comentarios que hayas oído jamás.

Puntuación 90%

Actua Soccer

Sony • 3.990 ptas. • Fútbol
Un buen juego de fútbol y uno de los favoritos en la editorial. Muestra ya algunos síntomas de envejecimiento y ha sido superado por la aparición de *ISS Pro* pero es una buena ganga de la serie Platinum.

Puntuación 70%

Actua Soccer Club Edition
Sony • 6.990 ptas. • Fútbol
Es igualito al viejo y excelente *Actua*, pero con los equipos de la *premier* inglesa puestos al día. Más que un juego nuevo es un entremés a la espera de la llegada de *Actua 2*.

Sinceramente, esperábamos algo más.

Puntuación 50%

adidas Power Soccer
Sony • 7.490 ptas. • Fútbol
Menos flexible que el sofisticado *Actua*, este juego añade movimientos especiales a un cóctel futbolístico que no es más que una mezcla de acción y realismo que no conseguirá llamar tu atención. Anticuado.

Puntuación 60%

adidas Power Soccer 2
Psygnosis • 8.490 ptas. • Simulador de fútbol
Mejor que el primero de la saga, pero esos movimientos especiales sin senti-

do siguen arruinando lo que es un simulador correcto. En el arcade puede funcionar, pero no es tan entretenido como *ISS* y *Actua 2*.

Puntuación 50%

adidas Power Soccer Int '97
Sony • 7.990 ptas. • Fútbol
Idéntico a su predecesor (aparte de unos cuantos cambios superficiales de equipo por aquí y algunas novedades en la jugabilidad por allá). Descorazonador otra vez. Una oportunidad perdida.

Puntuación 40%



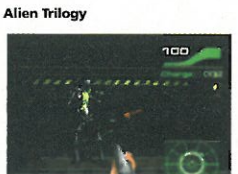
Virgin • 7.990 ptas. • Shoot 'em up
Un shoot 'em up de enfoque lateral que de vez en cuando ofrece detalles en 3-D para mayor gozo de tus ojos. Muy colorido y divertido, proporciona una diversión aceptable en todos sus niveles.

Puntuación 7



Sony • 3.990 ptas. • Simulador de vuelo
Otro simulador aéreo de tipo arcade. Gráficos no muy conseguidos y unas reglas de juego repetitivas. Con este producto, la todopoderosa Namco ha lanzado una ganga al precio de la serie Platinum.

Puntuación 50%



New Software Center • 3.990

ptas. • Clon de Doom
Es una pena, pero esto no es *Doom*. Hay muchas variedades de *aliens*, aunque parecen más bien hombrillos enfundados en trajes de goma. Un clon competente pero algo repetitivo.

Puntuación 70%

Alone in the Dark
Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
Tu personaje en 3-D explora unos fondos estáticos diseñados en 2-D. Ya sabes, como en otras ocasiones, se trata de luchar y encontrar cosas. Animación lenta. *Resident Evil* copió la fórmula y ha salido bastante mejor.

Puntuación 60%

Andretti Racing
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
Sus trazados hacen que seguir la carretera sea un poco más difícil de lo deseable. Sin embargo, la pulida pantalla del modo dos jugadores funciona a las mil maravillas, y hay un montón de pistas.

Puntuación 60%

Assault Rigs
Centro Mail • 6.990 ptas. • Combate de tanques en 3-D
Como *Doom*, pero con tanques. Tienes que conducir un vehículo futurista por complicados niveles. Una cámara hipereactiva y unos controles escurridizos estropean esta experiencia original pero poco interesante.

Puntuación 60%

Auto Destruct
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
Tienes un coche rápido. ¡Genial! Lleva armas. ¡Mejor todavía! Pero estas dos premisas tan prometedoras se quedan en una imitación del tercer episodio de *Die Hard Trilogy* y en un juego bastante irregular.

Puntuación 50%



Centro Mail • 8.990 ptas. • Carreras
Una licencia sospechosa para un juego sorprendentemente entretenido. Zumba con tu pequeño kart por extrínsecos y complicadísimos circuitos. Conducción y frenazos de gran realismo. Sencillo pero bueno.

Puntuación 70%

B

Sony • 7.490 ptas. • Beat 'em up
en 3-D
Pocas mejoras. Los gráficos están actualizados y los nuevos personajes, con sus nuevas armas y movimientos, son muy guays, pero, a pesar de las mejoras, no se acerca ni por asomo al listón que supone *Tekken 2*.

Puntuación 70%

Battle Arena Toshinden 3
Sony • 7.990 ptas. • Beat 'em up
Más diversión *Toshinden*. El tercero de la serie y todavía no se puede comparar con ninguno de los de *Tekken*. En vez de reprimir la locura de acción total de los anteriores juegos, han vuelto a hacer exactamente lo mismo.

Puntuación 70%

Black Dawn
Virgin • 3.990 ptas. • Shoot 'em up en 3-D
La continuación de *Agile Warrior* que prefiere los helicópteros a los aviones. Presenta un montón de misiones, grandes pistolas y gran suavidad. Muchas explosiones con un toque de realismo.

Puntuación 70%

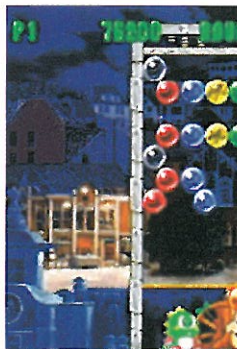
Blast Chamber
Proein • 9.990 ptas. • Rompecabezas
Una extraña mezcla de rompecabezas

Ballblazer Champions
Erbe • 8.990 ptas. • Deportes futuristas
Una de esas variaciones futuristas, mezcla de fútbol y hockey que, en lugar de presentar algo nuevo, no consigue ser tan interesante como los deportes auténticos. Un juego que no es lo que esperábamos.

Puntuación 60%



Battle Arena Toshinden 2



Bust-A-Move 2 92%
New Software Center • 3.990 ptas. • Rompecabezas
Uno de los mejores puzzles que se han creado. Bajo su floja apariencia de 16 bits se esconde un rompecabezas de gran adictividad y velocidad, que rivaliza incluso con Tetris. Lo mejor es el Modo dos jugadores.

PlayStation Power
¡Genial!

Actua Soccer 2 90%
Simulador de fútbol
• 7.990 pesetas • Arcadia

¡Sí! ¡Sí! ¡Y sí otra vez! Uno de los mejores simuladores de todos los tiempos, con equipos reales. El título que todos los fans del deporte rey estaban esperando. Pon en práctica las teorías que explicas en el bar.

dos

y acción. Controlas a un pequeño hombre con una bomba pegada a su cuerpo. Este personaje se enfrenta a otros muchos además de alguna que otra frustración.
Puntuación 60%

Blazing Dragons
Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
El segundo juego de apuntar y señalar para PlayStation presenta algunos enigmas tan oscuros, diálogos desangelados y un humor de gusto dudoso que hará que llores de risa.
Puntuación 70%

Bloody Roar



Beat 'em up • 7.990 ptas. • Virgin • Si, otro beat 'em up en 3-D, pero con una diferencia. Cada uno de los ocho personajes puede transformarse en un alter ego animal si llena su barras de ira, lo que le permite no sólo parecer distintos, sino también realizar diferentes series de movimientos. Buen aspecto, muy fácil de jugar y muy divertido. Su único punto débil es su sencillez, si lo comparas con los productos de Namco.
Puntuación 80%/60%

Break Point Tennis
Centro Mail • 7.490 ptas. • Tenis

¿Alguien quiere tenis? Sí, todo está muy bien —un simulador de tenis en 3-D poligonal que peca un poco en el aspecto realista más que otra cosa—, pero no es increíblemente divertido.
Puntuación 70%

Broken Sword
Sony • 6.490 ptas. • Aventuras

Una aventura interactiva bastante sobrealorada. Sí, está bien y es el mejor juego de aventuras para PlayStation, pero es aburrido. Tiene

una jugabilidad adictiva, aunque no puedes esperar emociones intensas.
Puntuación 70%

Broken Sword 2



Sony • 7.990 ptas. • Aventura
Una aventura de apuntar y señalar que cumple totalmente con su cometido. Si te van las aventuras de este tipo, perfecto. Si te disgusta la lentitud metódica típica de los rompecabezas y las historias con argumento búscate mejor otro título.
Puntuación 70%

Burning Road
Iguana Games • 8.900 ptas. • Carreras

No es el Daytona que le gustaría ser. Los coches derrapan en cada esquina para darle un poco más de emoción. Pero ¿qué pasa con esa perspectiva? ¡Por delante los coches parece que midan seis centímetros!
Puntuación 60%



Castlevania
Konami • 9.490 ptas. • Aventuras
Un juego de aventuras brillante que sigue la clásica tradición de los Castlevania para 16 bits. Y ahí empieza sus problemas. A pesar de su grandiosidad y su complejidad digna de un

PlayStation Power Super ventas



AVENTURA GRÁFICA/ROL

- 1 Final Fantasy VII
- 2 Tomb Raider 2
- 3 Riven
- 4 Resident Evil
- 5 Broken Sword II

ROMPECABEZAS

- 1 Bust-A-Move 3
- 2 Frogger
- 3 Super Puzzle Fighter 2
- 4 Monopoly
- 5 Kurushi



CARRERAS

- 1 Toca Touring Car
- 2 Moto Racer
- 3 Rapid Racer
- 4 Air Race
- 5 F1 '97

ESTRATEGIA

- 1 Warcraft II
- 2 C&C Red Alert
- 3 Risk
- 4 Steel Reign
- 5 Z

¿Estás interesado en algún tipo de juego en particular? Bueno, pues aquí tienes una guía clara de nuestros súper ventas de este mes, divididos por géneros, por gentileza de Centro Mail. Son los juegos que nos han entretenido y por eso te recomendamos que te hagas con ellos. Compáralos unos con otros y para más información, lee los exámenes en nuestra revista o los minianálisis de la Powerlista.

BEAT 'EM UP

- 1 Bushido Blade
- 2 Bloody Roar
- 3 Soul Blade
- 4 Dragon Ball Final Bout
- 5 S Fighter EX Alpha Plus



PLATAFORMAS

- 1 Skull Monkeys
- 2 Crash Bandicoot 2
- 3 Pandemonium 2
- 4 Croc
- 5 Gex

DEPORTIVOS

- 1 FIFA '98
- 2 Nagano
- 3 Cool Boarders 2
- 4 NBA Live '98
- 5 Power Soccer 2

LOS 5 MÁS VENDIDOS

- 1 Skull Monkeys
- 2 Bushido Blade
- 3 Time Crisis
- 4 Final Fantasy VII
- 5 Toca Touring Car

juego de rol siguiendo el aspecto de un viejo juego de SNES.
Puntuación 80%

Carnage Heart
Sony • 6.490 ptas. • Estrategia

No es el juego de batallas de mechas que todos esperábamos, pero sí un entretenimiento estratégico con posibilidades. Diseña y construye robots y envíalos a hacer el trabajo sucio.
Puntuación 80%

Chronicles of the Sword

Sony • 6.990 ptas. • Aventuras
Vagar por ahí, en un decorado de la Edad Media, espada en mano, y hablar como un libro de historia antiguo puede parecer apasionante. El inconveniente es que es algo monótono. Un poco más de acción haría el juego más ameno.
Puntuación 40%

City of the Lost Children

Sony • 7.990 ptas. • Aventuras en 3-D
Aparte de unos buenos gráficos y una trama intrigante no es mucho más que un refrito del viejo Alone in the Dark. Los controles lentos lo entorpecen un poco. A pesar de todo, constituye un esfuerzo destacable.
Puntuación 70%

Clock Tower



New Software Center • 7.990 ptas. • Aventuras en 3-D
Es como si tomásemos Resident Evil y lo transformáramos en un sucedáneo más flojo. Se trata de escapar del loco hombre-tijera, mientras investigas algunos asesinatos. Una trama poco aterrorizante de asesinatos.
Puntuación 60%

Colony Wars

Sony • 7.490 ptas. • Shoot 'em up
Juego de combate espacial de aspecto estupendo pero de acción ya conocida. Se trata de volar por el espacio buscando y destruyendo naves de una belleza gráfica magnífica, con unas armas poderosas en grado sumo.
Puntuación 80%

Contra: Legacy of War
Konami • 8.490 ptas. • Shoot 'em up

Acción rápida y frenética, cantidades industriales de reforzadores y armas, ráfagas de balas surgiendo de todas partes y monstruos rapidísimos que conseguirán atrapar antes de que puedas decir ¡que me pilla!
Puntuación 70%

Cool Boarders



Sony • 6.490 ptas. • Carreras
Un juego de carreras en el que, en realidad, no tienes que correr contra nadie. Es un poco raro y frustrante, pero la opción para aprender a realizar trucos hace que el juego mejore mucho y anime las cosas considerablemente. No está mal.
Puntuación 60%

Crash Bandicoot
Sony • 8.490 ptas. • Plataformas en 3-D

Estupendo juego de plataformas en 3-D. Vale, quizá no sea muy 3-D, pero sí más que cualquier otro. Es grande, colorista y nunca te cansas de jugar. Sin duda, el mejor juego de plataformas para PlayStation.
Puntuación 90%

Critical Depth



Shoot 'em up • 6.990 ptas. • New Software Center • Un shoot 'em up en 3-D «interesante» por el hecho de estar bajo el agua, aunque no tengas que elegir un submarino particularmente fabuloso. Se trata de un alocado marasmo de guerra entre submarinos que utilizan todo el armamento que pueden recoger.
Puntuación 50%



Die Hard Trilogy

Electronic Arts • 7.990 ptas. • Blaster/conducción

90%

Tres juegos de unas 8.000 cucas en uno. Un juego de disparos de alto nivel al estilo de *Virtua Cop*, de persecución y choques sobre ruedas, con ingredientes de atrapar al rival en el punto de mira. Gráficos fabulosos.

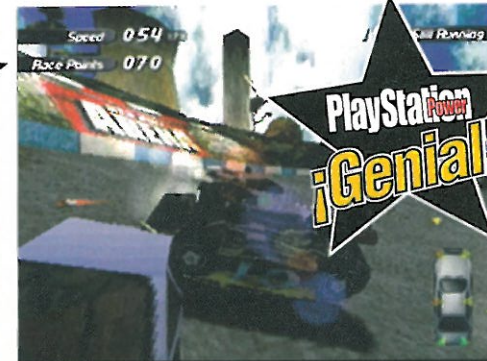


C&C: Red Alert

Virgin • 7.990 ptas. • Acción/estrategia

80%

Ex monstruo del PC, en la PlayStation todo este tinglado de soldados/estrategas parece un poco monótono. Pero no desestimes su jugabilidad; éste es uno de los juegos más absorbentes que existen.



Destruction Derby 2

Sony • 7.490 ptas. • Carreras

90%

Una mejora del 100%, *DD2* acaba con casi todos los errores de su antecesor. Su enorme variedad de pistas lo sitúa al nivel de *Ridge Revolution*, compitiendo en adictividad y desafíos de velocidad.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% - 20%	«Porca miseria»
21% - 50%	Piénsatelo dos veces
51% - 70%	Por encima de la media
71% - 80%	Un buen esfuerzo
81% - 90%	¡Cómpralo!
91% - 100%	¡Perfecto!

PlayStation
¡Genial!

Doom

New Software Center •
6.990 ptas. • Doom

El juego que ha inspirado millones de clones. Piérdete en un mundo HER-UGE 3-D y destruye montones de cosas diabólicas. Todos los niveles de los dos juegos de PC están aquí con toda su sangre y su gore.

100%

Del estilo de Doom, combinado con un juego de aventuras. Este juego de Sony te hace vagar por una estación espacial casi abandonada, por donde irás apretando interruptores y disparando a unos robots verdes que nunca ganarán un premio.
Puntuación 40%

Descent
Centro Mail • 4.990 ptas. •
Entorno 3-D

Es Doom en tres dimensiones. Conduce tu nave a través de tortuosos y retorcidos pasillos, haciendo volar por los aires una multitud de aliens robóticos. Unos niveles 3-D que aturdirán tu mente. ¡Genial!
Puntuación 80%

Descent 2
Centro Mail • 8.490 ptas. •
Entorno 3-D

¿Qué pasó? Las supuestas mejoras sobre Descent (incluyendo toda clase de características nuevas) son confusas y tienen un enfoque turbio y distorsionado. Creo que es hora de buscar una nueva máquina de 3-D.
Puntuación 60%

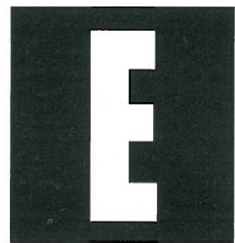
Destruction Derby



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Compíte en pistas diminutas y aburridas, chocando continuamente mientras intentas sacar a tus rivales de la carrera. Una buena idea que no acaba de funcionar. No consigue ser un buen juego de carreras y le falta acción.
Puntuación 60%

Duke Nukem
New Software Center • 8.990 ptas. •
Clon de Doom

No es una maravilla comparado con los las ofertas más recientes; pero esta conversión de PC a PlayStation de clon de Doom ofrece una fantástica jugabilidad, combinada con un agudo sentido del humor.
Puntuación 80%



Epidemic
Sony • 6.490 ptas. • Clon de Doom
Se trata de la continuación de Kileak the Blood que, aunque es un poco mejor, sigue siendo demasiado tosca y aburrida. No representa un gran desafío para los maestros del género.
Puntuación 60%

ESPN Extreme Games
Sony • 6.990 ptas. • Carreras
Un don de Road Rash, con música de la generación Pepsi Max que ofrece un despliempo de paisajes en 3-D pasables como excusa para carreras «extremas» de snowboard y mountain bike que no tienen mucho sentido.
Puntuación 40%

Excalibur 2555AD



Proein • 9.990 ptas. • Aventuras
Un programador casero intenta copiar a Tomb Raider con algunos elementos

de rol insertados en medio del juego. No está mal, pero los niveles sencillos no son importantes, ni inteligentes, ni nada buenos.
Puntuación 50%

Exhumed



Erbe • 7.990 ptas. • Entorno 3-D
Lo que comienza como un clon decente de Doom pasa a convertirse en un buen juego muy adictivo y de diseño exquisito. Mucha acción, enigmas y algunos niveles entrañables, con monstruos geniales y un montón de efectos.
Puntuación 80%

Explosive Racing
Arcadia • 7.990 ptas. • Carreras

La secuela de Burning Road presenta más carreras, más vehículos (incluyendo motos y camiones) pero sigue insistiendo en una perspectiva en 3-D un tanto engañosa y unos muros que parecen empeñados en atraerte como un imán.
Puntuación 60%



Fade to Black



Electronic Arts • 3.990 ptas. • Aventuras en 3-D
Buenos gráficos, una trama envolvente y una limpia mezcla de acción y rompecabezas. No es un super bombazo, sus texturas han sido superadas últimamente por Tomb Raider, pero sigue siendo muy bueno.
Puntuación 80%



Formula 1 '97
Sony • 8.490 ptas. • Carreras

¡Ya está aquí! Y no se limita a actualizar los coches y las carreras, sino que presenta un nuevo modo de gráficos de alta resolución, comentarios mejorados y opciones de simulación que hacen de este juego una auténtica maravilla. Estupendo.

90%

Felony 11-79



New Software Center • 7.990 ptas. • Conducción

La cuestión es alborotar. Conduces por pueblos y ciudades causando estragos. Es muy divertido pero le faltan pistas, opciones y oportunidades para llegar a dominarlo.
Puntuación 60%

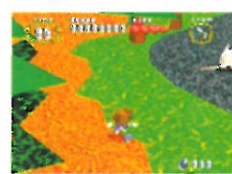
FIFA 97

Centro Mail • 7.990 ptas. • Fútbol
Los jugadores tienen una pinta increíble, pero no se desplazan rápido. Con unos controles tan poco intuitivos nunca te sientes del todo al mando de la situación y la selección de los jugadores es demasiado lenta.
Puntuación 60%

Firo and Klawd

Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras/shoot 'em up
Cruce entre un juego isométrico de disparos y uno de aventuras. Patéate la ciudad cruzando todo tipo de entradas para descubrir qué nivel, qué historia y qué escena vas a ver no muy divertida.
Puntuación 40%

Floating Runner



Iguana Games • 8.900 ptas. • Plataformas en 3-D

Los niveles son muy amplios y todo se mueve con mucha suavidad. Sin embargo, la textura de los polígonos deja mucho que desear y el punto de vista puede conseguir que te lloques a desesperar.
Puntuación 40%

Formula 1
Sony • 8.490 ptas. • Carreras
Fantástico simulador de F1. Todas las carreras listas para correrlas con los conductores y los equipos del '95. Compra obligada para los aficionados a la categoría reina y también para todos aquellos que disfruten de los juegos de carreras.
Puntuación 90%



Gex
Centro Mail • 4.990 ptas. • Plataformas

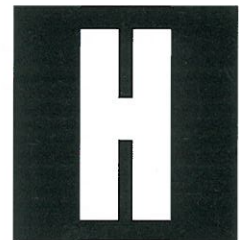
Gekko, el chistoso de turno, brinca a través de niveles basados en plataformas con un estilo algo pasado de moda y se dedica a contar los chistes más malos que existen sin conseguir arrancarte ni una sonrisa.
Puntuación 50%

GRAND THEFT AUTO



Crimen/acción • 9.490 ptas.

•Proein •
Un enorme, envolvente y complejo juego de asesinato, robo y contrabando de drogas en tres grandes ciudades, de ingeniosa Inteligencia Artificial. Los gráficos son tan básicos que no puedes pensar que su contenido es tan aterradoramente como pretenden hacer creer.
Puntuación 80%/0%



Hexen



New Software Center • 7.990 ptas. • Clon de Doom

La secuela genuina de Doom añade elementos de rol para un juego importante y absorbente. Pero es lento y las imágenes son pobres, no alcanzan las excelencias de Doom. Jugando puedes descubrir su profundidad.
Puntuación 70%

Hardcore 4X4
Iguana Games • 8.900 ptas. • Carreras

Bastante competente pero, sin embargo, falla en el momento de darle emoción. El terreno accidentado y la enormidad de los vehículos son un punto interesante, pero los choques y las colinas, más que fascinar, adormecen.
Puntuación 70%

Hard Boiled
Proein • 7.990 ptas. • Shoot 'em up en 3-D

Un simple juego de disparos en 3-D. Pilotas un enorme armario ropero a una velocidad de tortuga a través de tenebrosos y tranquilos parajes en 3-D, mientras disparas a todo lo que puedes.
Puntuación 60%

PlayStation
¡Genial!

FIFA '98 Rumbo al mundial

Simulador de fútbol

• 7.990 pesetas • EA

Como cada año ha llegado a nuestras manos una nueva entrega de la serie de fútbol más conocida del mundo consolero. El mayor espectáculo del mundo entra en escena meses antes del gran acontecimiento deportivo del año.

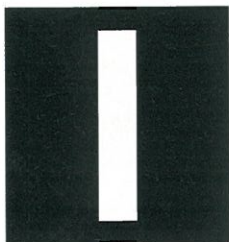
91%



Final Fantasy VII 100%

Sony • 8.990 ptas. • Juego de rol

El mejor y más grande juego de rol que existe. Es muy bueno. Incluso las nuevas persecuciones consiguen estar a la altura de sus magníficos gráficos y su intrigante argumento. En pocas palabras: lo adoramos.



Independence Day
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Shoot 'em up en 3-D

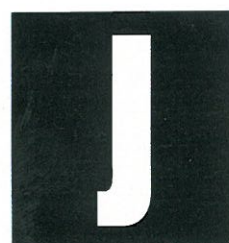
Más que nada es un refrito del viejo *Afterburner*, pero presenta una serie de gráficos poligonales tridimensionales. La verdad es que no se han esmerado mucho en su concepción.
Puntuación 60%

ISS Deluxe
Konami • 8.900 ptas. • Fútbol
Fantástico, pero tiene un aspecto terriblemente pasado de moda. El clásico ejemplo de juego en el que prima la jugabilidad sobre los gráficos. Es casi lo mismo que el original de 16 bits, pero es una buena diversión.
Puntuación 80%

ISS Pro



Konami • 9.490 ptas. • Fútbol
El mejor juego de fútbol que jamás ha existido hasta ahora. Gráficos soberbios, controles sensibles y un árbitro firme pero justo hacen de este juego un ganador absoluto (nunca mejor dicho).
Puntuación 90%



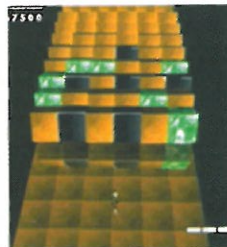
Jet Rider
Sony • 6.490 ptas. • Carreras
El típico juego de carreras que sustituye la dosis habitual de motores con unas excitantes motocicletas futuristas que corren tanto por tierra como por agua. Aunque esto no aporta nada a un juego un tanto deslucido.
Puntuación 70%

Krazy Ivan

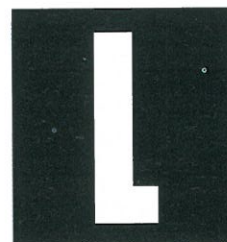


Centro Mail • 6.990 ptas. • Shoot 'em up en 3-D
Eres un robot grande que dispara a muchos robots pequeños en montes de niveles y fallos de características. Su carente variedad y su adictividad dudosa hacen de *Krazy Ivan* un juego poco atractivo.
Puntuación 60%

Kurushi



Sony • 6.990 ptas. • Rompecabezas
Rompecabezas enigmático para adultos en el que debes eliminar grandes cubos antes de que te aplasten. Se parece un poco a *Tetris*, pero es un concepto del todo nuevo en el mundo de los rompecabezas.
Puntuación 80%



Legacy of Kain
Erbe • 7.990 ptas. • Blaster
Eres un vampiro que va por ahí devatándolo todo, dando puñaladas a diestro y siniestro y mordiendo el cuello a las vírgenes. Es un buen juego, pero los gráficos *sprite* le dan aspecto de juego de rol de 16 bits un tanto anticuado.
Puntuación 70%

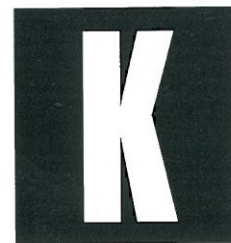
Little Big Adventure
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventuras
Otro juego de aventuras que proviene del PC, con gráficos maravillosos y un diseño espléndidamente ejecutado. Aventura arcade variada y adictiva para exprimir el limón y... los dedos. Muy bueno.
Puntuación 80%

Judge Dredd



Iguana Games • 9.900 ptas. • Shoot 'em up
Un shoot 'em up en 3-D que se basa en el cómic del mismo nombre y que es compatible con todas las pistolas. Suena bien, es entretenido, pero no es tan bueno como *Time Crisis*, ni goza de su brillante sistema de control.
Puntuación 60%

Jumping Flash 2
Sony • 7.990 ptas. • Plataformas en 3-D
Mucho mejor que su buen predecesor. Hay muchas texturas mejores y la calidad de los niveles que vas a encontrar es superior. De todas formas, el juego sigue siendo demasiado fácil y no tardarás en terminarlo.
Puntuación 80%



Loaded



Sony • 3.990 ptas. • Blaster
Te paseas por niveles estilo laberinto dando muerte a todo lo que se cruza en tu camino. El juego es divertido, pero su falta de variedad y la naturaleza simplista de sus niveles borrarán pronto esa sonrisita de tu cara.
Puntuación 50%

Lomax
Sony • 6.990 ptas. • Plataformas
¡Vuelven los *Lemmings*! Un poco más del construir y cavar al estilo *Lemming* lo hubiera salvado de quedarse en el juego de plataformas 2-D anticuado que es. Realmente, una oportunidad desaprovechada.
Puntuación 50%

Lost Vikings 2
Iguana Games • 3.990 ptas. • Plataformas
Tiene un aspecto un tanto polvoriento, pero es un buen juego de plataformas. Son tres vikingos, cada uno con sus propias habilidades, y los guías por un montón de niveles 2-D. Mezcla perfecta de puzzles y acción.
Puntuación 80%

Lone Soldier
Iguana Games • 8.900 ptas. • Shoot 'em up en 3-D
A pesar de su velocidad moderada, sus extrañas vistas y sus controles raros, este shoot 'em up en 3-D es diversión asegurada. Es, sencillamente, cuestión de andar por la pantalla y disparar al personal. Nos gusta.
Puntuación 70%



Madden 97
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Fútbol americano
La última entrega de *Madden* y el mejor juego de fútbol americano que puedes comprar. Los sólidos gráficos están pensados para compensar los excesos de la perfecta inteligencia artificial.
Puntuación 80%

Magic Carpet
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Entorno 3-D
Una versión un poco tosca del clásico para PC. Colectas dinero para reformar tu castillo -hacerlo más grande- y se le añade un ligero toque interesante de estrategia, pero, cuidado, sólo ligero.
Puntuación 70%

Maximum Force



Pistola • 6.990 ptas. • New Software Center
La posibilidad de jugar tanto con la Gun-Con 45 como con las viejas pistolas tipo Predator es lo más destacado de este típicamente repetitivo juego de tiros. Gente digitalizada en plan cómico aparece tras barriles prerrrendizados anhelando que le des en la cabeza. ¡Pero ojo no mates a los civiles!
Puntuación 60/60%

MDK
Virgin • 7.990 ptas. • Shoot 'em up
Un shoot 'em up en 3-D de acción trepidante con una imagen muy original y unos niveles de alta tecnología muy bien diseñados. Es un shoot 'em up tipo *Doom*, y en 3-D, estilo *Tomb Raider*.
Puntuación 90%



G-Police

Sony • 7.490 ptas. • Shoot 'em up

¿Qué sucede cuando combinas una presentación inmejorable, el mejor juego de estrategia desde que apareció *C&C* y el shoot 'em up más exquisito que se ha visto nunca en el entorno PlayStation? Pues ni más ni menos que *G-Police*.

90%

MechWarrior 2



Proein • 8.990 ptas. • Entorno 3-D
Paisajes bastante pobres y jugabilidad muy simplificada del tipo cliché-a-unmalo-y-mátalo-con-la-suficiente-artillería-como-para-cargarte-a-toda-su-familia hacen que el juego pierda fuelle.
Puntuación 70%

MicroMachines V3
Konami • 10.900 ptas. • Carreeras en 3-D
Esta alocada versión lleva a los coches 2-D a la tercera dimensión. No podía ser menos. Una suave cámara flota sobre nuestras cabezas para captar la acción que transcurre a través de 30 increíbles circuitos.
Puntuación 90%

Monster Trucks
Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Puedes hacer todo lo que se te ocurra para poder llegar al primero a la meta. Añádele algunas minas criminales y encontrarás un esfuerzo poco brillante y valorado.
Puntuación 70%

Mortal Kombat Trilogy
Sony • 6.990 ptas. • Beat 'em up en 2-D
Trilogy contiene todos los personajes, todos los movimientos y todos los fondos de los tres juegos *MK EN UNO*. Aunque esto no implica que sea la misma diversión, *MKT* satisface todas las *MK* necesidades.
Puntuación 80%

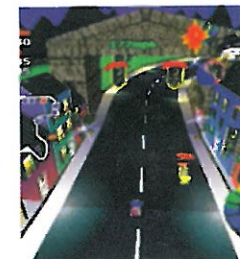
Moto Racer
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras de motos

Puedes correr con motos de cross o con motos de estilo *Manx TT*. Posee un total de seis pistas variadas de tierra y asfalto. Sólo fallan las pistas, que son un poco cortas y el paisaje, que es algo soso.
Puntuación 80%

Motor Mash
Infogrames Ibérica • 6.990 ptas. • Conducción

Está bien, pero sin abusar. Ofrece algunas razones por las que puedes preferirlo al gran número uno: *Micro Machines*. Un modo jugador bastante bueno, aunque no espectacular. Aprobado.
Puntuación 50%

Motor Toon GP 2



Sony • 6.990 ptas. • Carreras
No es más de lo mismo, ya que los gráficos se han retocado, añadiendo más detalle. El aspecto de las carreras también se ha mejorado, consiguiendo mayor jugabilidad y centrándose menos en los efectos visuales.
Puntuación 80%



Resident Evil DC 90%

Virgin • 7.990 ptas. • Aventura

A *Resident Evil* le añades una versión avanzada más potente, con más monstruos y objetos cambiados. ¡MÁS un CD con una demo jugable de 20 minutos de *Resident Evil 2*! Imprescindible.



Rage Racer

Sony • 6.490 ptas. • Carreras

El mejor juego arcade de carreras que puedes comprar. Rápido hasta la locura, con gráficos de miedo y mogollón de carreras y coches. El increíble agarre de los coches y la falta de una pantalla partida apenas lo desmerecen.

90%

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% - 20%	«Porca miseria»
21% - 50%	Piénsatelo dos veces
51% - 70%	Por encima de la media
71% - 80%	Un buen esfuerzo
81% - 90%	¡Cómpralo!
91% - 100%	¡Perfecto!



Ridge Racer

Sony • 3.990 ptas. • Carreras

Aunque *Revolution* (arriba) lo supera, este título de Platinum está prácticamente por encima de todos los juegos de carreras que puedes comprar. Este gran éxito de arcade te mantendrá ocupado durante varias semanas.

90%

preferido por todos pasa a 3-D. Su jugabilidad apenas si ha cambiado, y sigue sin ser balanceado real, por lo que no gustará a todos, aunque tiene sus incondicionales.

Puntuación 70%

NBA Jam TE
Centro Mail • 3.990 ptas. • Baloncesto

Idéntico a la versión de Super Nintendo. Su velocidad arcade, unos comentarios escandalosos y unos movimientos imposibles hacen de este 2-D un juego adictivo más allá de cualquier explicación lógica.

Puntuación 60%

NBA Live 97
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Baloncesto

Muy mejorado desde los sprites del 96, un esfuerzo remarkable. Los jugadores poligonales son más grandes y ahora pelean por la pelota. Muchas opciones y un montón de estadísticas completan la oferta.

Puntuación 70%

NBA Live 98
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Baloncesto

Un juego de baloncesto perfectamente respetable, pero no muy diferente del anterior. Buena imagen y buen juego. Pasarás unos ratos excelentes enganchado a esto, aunque aun así, es un pelín repetitivo.

Puntuación 70%

Need for Speed 2



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras

Hay nuevos coches y nuevas pistas, eso es todo. No presenta ningún tipo de mejora en el manejo y los gráficos son tan exageradamente pobres como antes. *Porsche Challenge* le supera con creces.

Puntuación 60%

NFL Gameday
Iguana Games • 7.990 ptas. • Fútbol americano

Simulador de fútbol americano con una presentación limpia y concisa y un buen control que ofrece estrategia y acción a partes iguales. Última que *Madden 97* siga siendo muchísimo mejor en el género.

Puntuación 60%

NHL 97



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Hockey

Una versión poligonal del famoso juego de hockey en 16 bits de Electronic Arts NHL. En una palabra: grande. Saber el motivo por el que *FIFA 97* no es tan jugable, rápido y delicado es un misterio.

Puntuación 80%

NHL Face Off '97
Sony • 6.490 ptas. • Hockey

Más de lo mismo. Se nota que los creadores se han pasado el año tumbados a la bartola, porque es igualito a la versión del año anterior. Todavía resulta bastante pobre comparado con *NHL 97*.

Puntuación 50%

Nightmare Creatures
Sony • 7.490 ptas. • Aventura en 3-D

El que podría haber sido un perfecto rival de *Tomb Raider*, resulta ser un juego de lucha y exploración muy bien conseguido, pero un poco flojo. La lucha es simple y las exploraciones no llegan a la altura de *Tomb Raider*.

Puntuación 60%



Oddworld: Abe's Oddysee
New Software Center • 8.990 ptas. • Plataformas

Bajo unos gráficos deslumbrantes se esconde un juego de plataformas en 2-D. ¡Pero vaya juego de plataformas! Mezcla de acción frenética, habilidades especiales y una solución de enigmas al estilo *Lemmings*.

Puntuación 90%

Off World Interceptor Extreme
Iguana Games • 3.990 ptas. • Conducción/shoot 'em up

Conduce *buggies* futuristas por paisajes de otro mundo. La opción para un jugador es bastante irritante, mientras que la de los dos jugadores es mejor no hablar demasiado de ella.

Puntuación 40%

Olympic Soccer
Iguana Games • 7.990 ptas. • Fútbol

Simulador de fútbol competente, pero sin demasiada gracia. Es fácil ponerse a jugar con él, pero le falta la complejidad y la profundidad de juegos como *Actua* y la emoción de *adidas Power Soccer*. Serio y formal.

Puntuación 60%

One



Shoot 'em up • 8.990 ptas. • Proein

¡Como el clásico de SNES *Super Probotector* pero en 3-D! ¿Pero ese no era *Contra*? Sí, pero *One* cumple mucho mejor. Gráficos maravillosos, suave como la seda, repleto de malos alucinantes, armas de potencia obscena y con explosiones que queman las retinas. Sólo alguna que otra trampa injusta y su escasez de niveles (cinco) malogran un poco las cosas. Muy bueno.

Puntuación 90%

Overblood



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventuras en 3-D

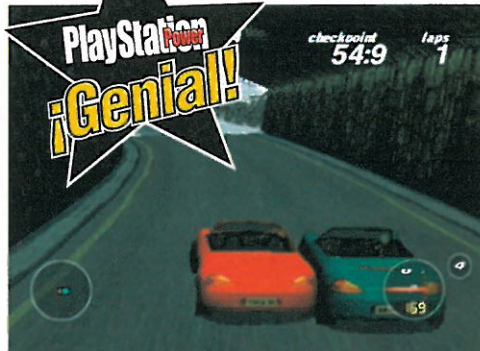
Lo que en un principio parece una simple copia de *Resident Evil*, pronto se transforma en un desafío para tu mente, a base de enigmas. Es envolvente, aunque le falta tensión.

Puntuación 8

Overboard

Sony • 7.490 ptas. • Shoot 'em up
Una loca mezcla de dibujos animados entre disparos y resolución de enigmas. Navega con un pequeño bajel pirata por unos complicados niveles abriendo puertas, sorteando rampas y enfrentándose a los enemigos en unos combates divertidos.

Puntuación 80%



Porsche Challenge 90%

Sony • 6.490 ptas. • Carreras

El mejor juego de carreras para dos jugadores. Conduces Porsches que valen una millonada en 24 tipos de carreras con un montón de opciones. Gráficos impresionantes y una jugabilidad fuera de serie. El no va más.



Pandemonium



Pandemonium 2
Proein • 9.490 ptas. • Plataforma

La acción de derecha a izquierda de *Pandemonium* estuvo muy bien la primera vez, pero en esta ocasión es de risa. Gráficos muy buenos, pero una jugabilidad que se hunde por todos lados. Es una lástima.

Puntuación 50%

Panzer General
Iguana Games • 9.900 ptas. • Juego de guerra

Un juego de guerra hexagonal que proviene del mundo PC. Parece un juego histórico camuflado bajo el aspecto de un ajedrez gigante en forma de panel, o te encantará o no sentirás el más mínimo interés.

Puntuación 50%

PaRappa The Rapper
Sony • 6.990 ptas. • Acción rapeadora

Un juego único que no tiene ningún antecedente parecido. Pula los botones al ritmo de la música para que PaRappa rapee. Lo malo es que se queda un poco corto y puedes acabarlo en unas pocas horas.

Puntuación 80%

Penny Racers
Sony • 6.990 ptas. • Carreras

Un juego de carreras en el que aprietas el acelerador a fondo y la aguja no pasa de los 50 km/h. La verdad es que estos minis de dibujo



Ridge Racer Revolution

Sony • 7.490 ptas. • Carreras

El mejor gracias a su ágil jugabilidad, su veloz puesta a punto, una impresionante pista nueva y el modo de conexión para dos jugadores. Los gráficos son brillantes, y sólo son superados por una jugabilidad excelente. Superior.

90%



Smash Court Tennis 94%

Sony • 6.990 ptas. • Tenis

La versión PlayStation del famoso *Smash Tennis* de 16 bits de Namco es la máxima expresión de una excelente jugabilidad. Gráficos simples, con hombrillos un poco acartonados, traicionan la calidad de un juego muy adictivo. Perfecto.



Soul Blade 90%

Sony • 6.490 ptas. • Beat 'em up
Namco casi iguala su saga magistral de Tekken con este juego de lucha de espadas. Los personajes son GRANDES y maravillosos, y se batan en ruedos en 3-D de lujo, mostrando sus divertidos movimientos de artes marciales. Soberbio.

jos podrían haber estado bien si hubieran sido más rápidos.
Puntuación 1

PGA Tour 96
Iguana Games • 8.900 ptas. • Golf
Contiene un par de recorridos de lujo y 12 golfistas reales digitalizados en todo su esplendor de «pantalones kitsch». A pesar de venir de la mano de Electronic Arts, los reyes de los deportes, preferimos Actua Golf.
Puntuación 50%

Philosoma
Iguana Games • 6.900 ptas. • Shoot 'em up
Un blaster 2-D disfrazado de 3-D. Con vistas aéreas y movimientos frenéticos, este shoot 'em up trata de dar al viejo género nuevos gráficos, intentando convencer a posibles jugadores de que lo compren.
Puntuación 2

Pitball
Centro Mail • 6.990 ptas. • Deportes
Un juego de deportes de ciencia ficción. Descaradamente parecido al superior Riot. Es difícil de controlar. Presenta ángulos de cámara confusos y tienes que apretar varios botones seguidos para conseguir algo.
Puntuación 50%

PO'ed
Iguana Games • 4.900 ptas. • Entorno 3-D
Es Doom... pero no. Eres un cocinero futurista y golpeas a los pollos en el trasero. ¡CON UNA SARTÉN! Puedes mirar arriba y abajo, pero los escenarios no justifican el interés necesario para ello.
Puntuación 40%

Pro Pinball: The Web



Centro Mail • 3.990 ptas. • Máquina del millón
Ofrece tres visiones (poco diferenciadas), pero sólo un tablero de juego. Es una tabla que está muy bien y la pelota se mueve ágilmente, pero antes de ponerse el sol, uno ya empieza a estar bastante harto.
Puntuación 50%

Project Overkill



Konami • 8.900 ptas. • Blaster
Disparar a la gente y ver cómo se desbarra el tomate puede ser divertido, pero un buen blaster tiene que ofrecer algo más. Por ejemplo, un poco de variedad. Tampoco los gráficos son nada del otro jueves.
Puntuación 70%

Project X2
Sony • 7.990 ptas. • Blaster
De la vieja escuela y, en consecuencia, un blaster 2-D de apariencia anticuada. Al fin y al cabo, no es más que un viejo juego de Amiga. Algunas partes están demasiado coloreadas y crean confusión. Estética de los años ochenta.
Puntuación 70%
Psychic Force



New Software Center • 8.990 ptas. • Beat 'em up
Bonita conversión de un juego reciente de Taito. En él encontramos una genial introducción de secuencias animadas, amenizada con la banda sonora de rigor.
Puntuación 7

Psychic Detective
Iguana Games • 8.900 ptas. • Aventuras
Una película interactiva. Si, catorce finales diferentes para que puedas escoger el que prefieras, los demás te parecerán más de lo mismo.
Puntuación 4



Raging Skies
Centro Mail • 7.990 ptas. • Vuelo arcade
Lucha de cazas de acción trepidante que decae a causa de unas misiones poco variadas y porque presenta pocas técnicas de vuelo a las que «sacarle punta» durante los ataques. Al final... bastante aburrido.
Puntuación 50%

Rally Cross



Sony • 6.490 ptas. • Carreras
Uno de los juegos de carreras que han llegado a nuestras pantallas en los últimos meses. En vez de ser realista, te ofrece experiencias arcade que te divertirán bastante, aunque no tanto como otros.
Puntuación 70%

Rayman



Ubi Soft • 3.990 ptas. • Plataformas
Plataforma excesivamente brillante, complicada hasta la exasperación. Es básicamente un juego de 16 bits, pero más duro y de mejor aspecto. Por eso, está destinado a ser un firme integrante del nivel medio.
Puntuación 50%

Ray Storm
Sony • 6.490 ptas. • Vuelo arcade
Nos encanta, pero no llega a ser del todo bueno a causa de su jugabilidad un tanto simplista (disparar y salvar el pellejo) y su falta de gran variedad. Brillantes gráficos 3-D con un estilo anticuado de acción y tiroteo. Buen trabajo a pesar de todo.
Puntuación 70%

Ray Tracer
Sony • 6.490 ptas. • Carreras
No es de carreras propiamente dicho, pero es una nueva versión del éxito arcade Chase HQ, en el cual corres por una carretera tras unos enemigos que te interrumpen el paso. Es un alocado, divertido y rápido juego arcade.
Puntuación 70%

Rebel Assault 2
Erbe • 8.990 ptas. • Entorno 3-D
Otro producto de PC que decide probar suerte en PlayStation. No importa lo fanático que seas de La guerra de las galaxias, pero no vamos a recomendarte este juego repetitivo.
Puntuación 40%

Reloaded
Arcadia • 8.990 ptas. • Plataformas
¡DECEPCIONADOS! Loaded fue divertido durante un tiempo, pero bastante limitado. Reloaded podría haber sido fantástico si no tuviera ese «toque pulcro» que ya nos es tan familiar. ¡Y todo es tan dulzón...!
Puntuación 70%

Resident Evil



Virgin • 6.990 ptas. • Aventuras
Una compra imprescindible. Monstruos poligonales perfectos habitan una casa prerrerendizada esperando poder disparar sus impresionantes armas. El juego más terrorífico y apasionante que jamás has jugado.
Puntuación 90%

Revolution X
Iguana Games • 7.900 ptas. • Shoot 'em up
¿Aerosmith? Una versión perfecta (y, por lo tanto, muy pobre) de un shoot 'em up que sigue las directrices de un tosco tema de rock. Mapas de bits obstruidos que aparecen y mueren uno tras otro. ¿Por qué?
Puntuación 2

Riot
Sony • 6.990 ptas. • Deportes futuristas
No es fútbol, ni baloncesto, ni hockey sobre hielo, sino una mezcla fascinante y futurista de los tres deportes. Un esfuerzo de Psygnosis que no resulta mucho más divertido que el fútbol o el baloncesto normales.
Puntuación 60%

Road Rash



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Arcade de carreras
Motos de carreras que empiezan a repartir choques a diestro y siniestro con tal de golpear a alguno de tus enemigos. Motos poco animadas y pistas no muy

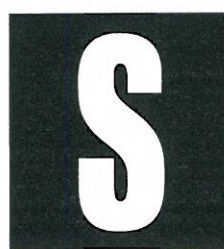
brillantes.
Puntuación 40%

Robopit
Iguana Games • 4.900 ptas. • Beat 'em up
Unos robots muy cucos armados hasta los dientes se enfrascan en reyertas dignas de los dibujos animados. No recomendado para los seguidores de los campeonatos mundiales de ajedrez, por ejemplo.
Puntuación 30%

Roscoe McQueen



Sony • 7.990 ptas. • Plataformas en 3-D
Explora un edificio de dibujos animados apagando fuegos con tu manguera y rescatando a los pobres inquilinos atrapados. Ten cuidado con los malos robots con los que deberás enfrentarte.
Puntuación 70%



Sampras Extreme Tennis
Proein • 9.990 ptas. • Tennis
Surgen los reproches típicos de tenis (dificultad para calcular la posición de la pelota con respecto a tu jugador), pero este juego goza de gráficos nítidos y una distribución clara de canchas y cámaras. Fantástico.
Puntuación 80%

Shadow Master



Sony • 7.990 ptas. • Shoot 'em up
En cuanto a gráficos, este juego de disparos es inmejorable. La jugabilidad tampoco está nada mal, aunque no es especialmente original. Sin embargo, una vez más, Psygnosis ha demostrado su maestría en el campo de la PlayStation.
Puntuación 80%

Shellshock
Iguana Games • 7.900 ptas. • Combate de tanques en 3-D
Una batalla que transcurre en un terreno 3-D de decepcionante, plano y monótono. Vas dentro de un tanque mientras disfrutas de una buena banda sonora, pero de una jugabilidad pobre a lo Battlezone de los 90.
Puntuación 30%

Shock Wave Assault
Iguana Games • 3.900 ptas. • Shoot 'em up espacial en 3-D
Un complicado desafío extraterrestre en 3-D que se desarrolla en paisajes planos. Sobrevuela planetas, supuestamente diferentes, en tu nave espacial y dispara a las cosas.
Puntuación 30%

SimCity 2000
Erbe • 9.990 ptas. • Estrategia/simulador
El juego de estrategia más famoso de todos. Construye una pequeña ciudad, colocando edificios aquí y allá, luego sientate a admirar cómo se va convirtiendo en una gran urbe hecha a tu medida. Es divertido.
Puntuación 70%

Slam 'N' Jam
Centro Mail • 4.990 ptas. • Baloncesto
La visión desde detrás de la canasta te pone las cosas difíciles. Ni siquiera los grandes nombres como Magic, Kareem y Abdul Jabbar consiguen mejorar este simulador de baloncesto.
Puntuación 30%
Soccer '97



Super Puzzle Fighter 92%

Virgin • 5.990 ptas. • Rompecabezas
Un rompecabezas loco basado en Street Fighter. La acción de la opción para dos jugadores casi supera a la de Bust-A-Move 2. No es Tetris, es algo mejor. Nos gusta con locura. No puedes dejarlo escapar. ¡A por él!

Centro Mail • 8.990 ptas. • Fútbol
Olympic Soccer pero con equipos actualizados. NO es el mejor simulador, pero te engancha con rapidez y es divertido.
Hay otros mucho mejores y de ahí la puntuación.
Puntuación 5

Soviet Strike



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Helicóptero 'em up
Vuela en tu helicóptero por pantallas de estupendas vistas aéreas con un gran surtido de armamento. Buenos gráficos y un montón de misiones variadas para un blaster que resulta un poco duro de pelar.
Puntuación 70%

Space Hulk
Iguana Games • 7.900 ptas. • Entorno 3-D
Un juego de tablero se ha convertido en un blaster 3-D que intenta imitar a Doom, con la aportación de misiones y diálogos que se mezclan con la aventura. La cuestión es que es demasiado lento y complicado.
Puntuación 60%

Speedster
Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Una especie de MicroMachines V3 pero con coches «reales». Buenos escenarios y un manejo sensible para pequeños coches, más las emociones

de los choques y empujones que el juego conlleva. Sin embargo, MMV3 es mejor.
Puntuación 70%

Spider
Erbe • 7.990 ptas. • Plataformas en 3-D
Otra plataforma de «mentirijillas». Esta vez controlas una araña mecánica lanzamissiles que se cuelga de las plataformas gracias a su tela. La idea está bien pero no evita que el juego resulte repetitivo.
Puntuación 60%

Spot Goes to Hollywood
Virgin • 3.990 ptas. • Plataformas en 3-D
No consigue llegar a ser un buen juego 3-D, y además puedes desesperar mientras intentas controlar las distancias en las plataformas e intentas eliminar a unos malos con gran capacidad de supervivencia.
Puntuación 2

Starblade Alpha
Iguana Games • 6.900 ptas. • Shooter en 3-D
Bien para los arcade, pero no para la PlayStation. Intenta obtener en tu punto de mira alguna nave espacial futurista en 3-D, dibujada en unos fondos granulados tipo «saca el CD inmediatamente».
Puntuación 2

Starfighter 3000
Iguana Games • 5.900 ptas. • Blaster en 3-D
Un shoot 'em up en 3-D en el que la cámara está situada detrás de tu avión mientras se desplaza sobre un terreno poligonal. El avión vuela como un planeador en un charco de mermelada. Aburrido.
Puntuación 50%

Steel Reign



Street Fighter EX 90%

Beat 'em up en 3-D • 6.990 pesetas • Virgin
Si pensabas que los juegos de lucha PlayStation se limitaban a la serie Tekken, ya puedes ir cambiando de opinión. Capcom se ha vuelto a llevar el juego al taller para investigar a fondo y renovar su producto.

NÚMERO 1 ¡YA A LA VENTA!

¡POR FIN EN ESPAÑA Y EN ESPAÑOL!
¡LA REVISTA PARA ENTUSIASTAS DE LA GUITARRA
QUE REVIENTA LOS KIOSCOS DE EUROPA!



REVISTA+CD
CADA MES
POR SOLO 895

The Verve
Urban Hymns

Dilo fuerte
Comparativa de
distorsiones

Deftones
Beyond the fur

895 Ptas.
NÚMERO 1
VC

GUITARRA TOTAL

TE HACE **MEJOR** GUITARRISTA

ENTREVISTA Y TÉCNICA

METALLICA

Kirk Hammett revela los secretos de Re-Load
Más: aprende con nuestro CD el nuevo single
de la banda

TRANSCRIPCIONES 5
CANCIONES

METALLICA
The Memory Remains

THE SMITHS
What difference those
it makes?

GORDON GILTRAP
The Mariner's tale

OASIS
Do you know what I mean?

THE PRODIGY
Firestarter

¡REGALO!
GUIA COMPLETA DE
ACORDES GT

**GUIA
GT
POR
PO**

KARLOFF

Smiths • Dave Navarro • Rory Gallagher
Secteres • Puss in Boots • Fender California
Johnson • Zeon 500 • Distorsionadores

LA GUITARRA TOTALMENTE A FONDO

- Transcripción de piezas maestras
- Entrevistas a tus héroes de la guitarra
- Grandes tutoriales para mejorar tus habilidades
- Bancos de pruebas con lo último del mercado
- Entrevistas con las bandas del momento
- Un CD gratis con cada numero, lleno de novedades, entrevistas, secciones técnicas y mucho mas!

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% - 20%	«Porca miseria»
21% - 50%	Piénsatelo dos veces
51% - 70%	Por encima de la media
71% - 80%	Un buen esfuerzo
81% - 90%	¡Cómpralo!
91% - 100%	¡Perfecto!



PlayStation
Genial!

Tekken

Sony • 3.990 ptas. • Lucha en 3-D

Fantástico juego de lucha, superado sólo por su continuación. Gráficos de fábula, cantidades industriales de luchadores y algunos movimientos especiales que son una pasada. ¡Y sólo por 3.990!

80%

Sony • 6.990 ptas. • Shoot 'em up en 3-D

Debería haber sido toda una revelación, pero este juego militar de Sony, basado en misiones, resulta un tanto decepcionante. Podría estar más trabajado, o ser más estratégico, aunque no está mal del todo.

Puntuación 60%

Street Fighter: The Movie
Iguana Games • 6.900 ptas. • Beat 'em up

Este juego de lucha, realizado sin ton ni son, utiliza el mismo tipo de sprite que Mortal Kombat. Lo único que se salva es que te ofrece la oportunidad de «tener» a Kylie Minogue.

Puntuación 2

Street Fighter Alpha
Iguana Games • 3.900 ptas. • Beat 'em up

Personajes encantadores al estilo manga, muchos movimientos y un sistema de barra de energía excepcional. Supera con creces a los demás beat 'em ups. Genial, pero superado por su continuación (debajo).

Puntuación 80%

Street Fighter Alpha 2
Virgin • 5.990 ptas. • Beat 'em up

Como el juego de arriba pero con más personajes, una animación incluso mejor y una sensación intuitiva muy

lograda. Gustará tanto a los novatos como a los maestros de SF. Sin duda, el mejor juego de lucha en 2-D.

Puntuación 90%

Street Racer



Ubi Soft • 8.995 ptas. • Carreras
Comedia de carreras de karts para juveniles. Escoge uno de los personajes y conduce por circuitos en 3-D que no parecen 3-D.

La captura del movimiento y los controles son desafortunados.

Puntuación 30%

Striker '96
Iguana Games • 3.900 ptas. • Fútbol

Un simulador de fútbol demasiado rápido, empeorado con una visión problemática que no puedes alterar. Por mucho que te guste el deporte rey, no lamentarás demasiado oír el silbato final del partido.

Puntuación 30%

Strikepoint

Iguana Games • 8.900 ptas. • Simulador de helicóptero

Un simulador de helicóptero divertido con una buena dosis de acción. Los gráficos son bastante atractivos pero pecan de poca funcionalidad. Para rematar, los controles son bastante complicados. Pero es bueno.

Puntuación 70%

Suikoden



Konami • 9.490 ptas. • Juego de rol

Sus gráficos de 16 bits nos traen al recuerdo aquellos días de Secret of Mana de Super Nintendo y su argumento intrigante nos mantendrá perplejos y entretenidos durante horas. Bueno, sólido y emocionante.

Puntuación 70%

Supersonic Racers
Centro Mail • 3.990 ptas. • Carreras

Es, básicamente, MicroMachines pero en 3-D. MicroMachines V3 ya está aquí y es mucho mejor que este producto de apariencia correcta. El funcionamiento de estos coches de dibujos es un poco frustrante.

Puntuación 60%

Swagman
Proein • 9.990 ptas. • Acción de rol

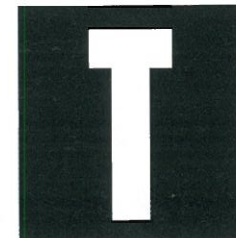
Decepcionante para ser de los creadores de Tomb Raider. Juego de rol a la vieja usanza que combina el martilleo de teclas con la búsqueda de llaves y las arañías para abrir puertas. Es un gran juego, pero sin pasarse.

Puntuación 70%

Syndicate Wars
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Acción/estrategia

No es lo último, aunque se suponía que sería el no va a más de los juegos de estrategia. Muchas misiones en las que participar, algunas monadas en 3-D y una jugabilidad muy emocionante.

Puntuación 8



Tempest X3
Virgin • 6.990 ptas. • Shoot 'em up

La última reelaboración del viejo gran arcade Tempest. Es simple y tiene un aspecto un tanto anticuado, pero es muy adictivo. Lástima que en Atari Classics aparezca también una versión arcade perfecta.

Puntuación 80%

Tenka



Sony • 7.990 ptas. • Clon de Doom

A pesar de usar los polígonos 3-D para crear los niveles y los malos, esta remarcable proeza técnica no destaca por su jugabilidad. Tenka es un buen clon de Doom, pero inferior a Doom y a su competidor Disruptor.

Puntuación 70%

Test Drive 4
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Juego de carreras

Así es exactamente como debería

haber sido Need For Speed 2. Montones de coches reales, unos diseños de carreras larguísimo y originales, y una conducción excelente y diferente para cada coche. Terrorífico.

Puntuación 80%

The Crow: City of Angels
New Software Center • 8.990 ptas. • Lucha en 3-D

Terrible. Se trata de meterse en la piel del Cuervo mientras vaga sin ton ni son por unos escenarios desastrosos, intentando que alguno de sus golpes coincida con la barbilla de su adversario.

Puntuación 1

Theme Park
Iguana Games • 8.900 ptas. • Estrategia/simulador

Theme Park, un mundo rosado y blanqueado de dibujos animados es el parque que tienes que dirigir (poniendo el precio a los helados, construyendo nuevas atracciones...). Un complejo simulador profesional.

Puntuación 60%

The Lost World



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Plataformas

Puedes ser un raptor, un compsognathus o un cazador humano y trotar a través de un magnífico paisaje en 3-D. Fantástico aunque presenta una curva de dificultad frenética y unos malos demasiado duros.

Puntuación 70%

Tiger Shark
New Software Center • 6.990 ptas. • Shoot 'em up

No está mal, pero es un poco simple. Se basa en un artefacto que es a la vez un submarino y una barca. ¡Ufff! En realidad es como los juegos de volar en 3-D, con montones de misiones.

Puntuación 50%

Tilt

Virgin • 3.990 ptas. • Máquina del millón

La mejor que puedes conseguir. Hay seis tableros y todos ellos se pueden ver a través de la imagen que se desliza hacia abajo o a través de una perspectiva 3-D súper chula.

Puntuación 70%

Time Commando
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventura/Lucha

Combinación de personajes estilo Alone in the Dark y beat 'em up con la tediosa monotonía de una jugabilidad aburrida: patadón y andar, patadón... Los controles lentos no facilitan el procedimiento.

Puntuación 60%

Time Crisis



Sony • 12.900 ptas. • Shoot 'em up

Lo hemos estado esperando con ansias, pero la verdad es que resulta un poco decepcionante. Viene con la pistola Gun-Con 45 (de ahí su precio exorbitante), aunque la diversión se acaba un poco pronto.

Puntuación 70%

Tobal No. 1

Sony • 6.995 ptas. • Lucha en 3-D

Un poco flojo comparado con las texturas de Tekken 2. La movilidad sobre el cuadrilátero es única. El diseño de los personajes, un poco raro (robots, monstruos, ancianos), puede hacerlo interesante.

Puntuación 70%

Tokyo Highway Battle



PlayStation
Genial!

Tomb Raider

Proein • 9.990 ptas.

• Aventuras en 3-D

Deja de leer esto y ve a comprarlo. Tomb Raider mezcla acción y exploración en un solo juego de una manera alucinante. El diseño de los niveles es una obra maestra. Te encantará. No puedes dejar de comprarlo.

92%



Arcadia • 9.990 ptas. • Carreras

Un curioso juego de carreras con el que, gracias al realismo de los coches, nunca consigues la velocidad que deseas. Gran variedad de vehículos y carreras que te mantendrán despierto toda la noche.

Puntuación 8

Total Eclipse
Iguana Games • 3.900 ptas. • Shoot 'em up en 3-D

Vuela por la pantalla, dispara al personal y evita estrellarte contra el paisaje; cosa difícil porque, gracias a la situación de la nave en la pantalla, éste puede surgir de la nada de repente.

Puntuación 30%

Total NBA '96



Centro Mail • 7.490 ptas. • Baloncesto

Un simulador de baloncesto fielmente realista que además se beneficia mucho de un modo arcade. Ocho ángulos de cámara y jugabilidad excelente. El mejor juego de baloncesto que puedes comprar.

Puntuación 80%

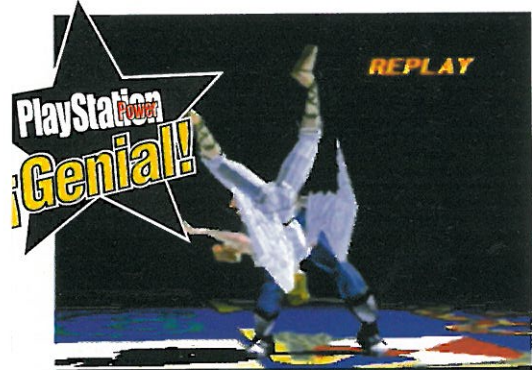
Total NBA '97

Sony • 6.490 ptas. • Baloncesto

Mejor apariencia que el '96 pero menos divertido. Qué raro. Los retoques en la jugabilidad hacen que el juego sea más difícil y que el jugador Al resulte un tanto dudoso. Es maravilloso pero confuso.

Puntuación 70%

Track & Field



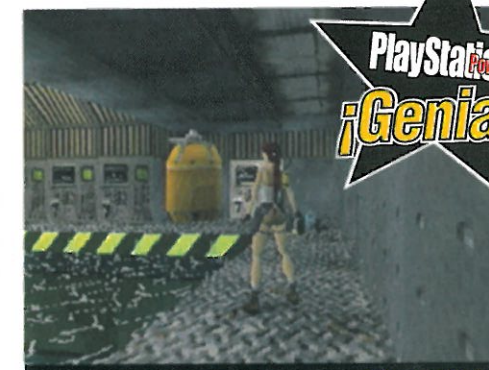
PlayStation
Genial!

Tekken 2

Sony • 8.490 ptas. • Lucha en 3-D

Lo mejor que puedes comprar. Los personajes son incluso mejores, con el aspecto y el comportamiento de la gente real, miniaturizada, claro, para que quepan en la PlayStation. Sólo un loco lo dejaría escapar.

94%



PlayStation
Genial!

Tomb Raider 2

Aventuras • 8.990 pesetas

• Proein

Lo de Core Design no tiene nombre. No contentos con las inigualables cantidades de CD vendidos del título original, han continuado con las aventuras de Lara Croft, sin duda una de las segundas partes más esperadas del mundo PlayStation.

94%



TOCA Touring car 80%

Procin • 8.990 ptas. • Carreras

Uno de los mejores juegos de carreras que existen. Una presentación que no es la que se merece, unos gráficos granulados y la falta de opciones le han impedido sacar un 9/10, pero es un juego de carreras fantástico y perfectamente jugable.



Puntuación 80%

Twisted Metal World Tour



Iguana Games • 5.900 ptas. • Machacacontroles

Apretando botones (o aporreador) haces mover al atleta. Puedes hacerte destacar en once pruebas distintas, aunque son las mismas que encuentras en el fantástico modo para cuatro jugadores.

Puntuación 70%

True Pinball



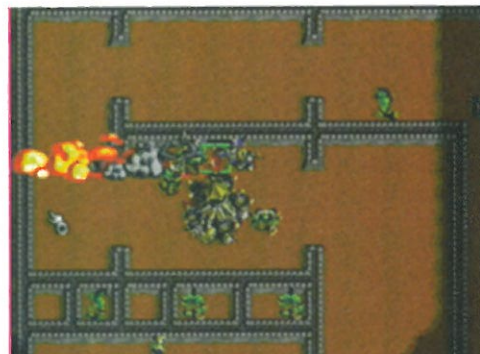
Arcadia • 3.990 ptas. • Máquina del millón

Hay cuatro tableros, cada uno con una opción 2-D de desplazamiento vertical y una de perspectiva 3-D. La bola es físicamente competente y precisa, lo que facilita mucho las cosas. Es una máquina del millón.

Puntuación 60%

Tunnel B1

Sony • 7.990 ptas. • Blaster 3-D
Es rápido, presenta grandes explosiones y supone un verdadero reto para tu bolsillo, pero esto se ve recompensado con unos diseños de los niveles bastante distintos y enemigos variados. A veces la complejidad es excesiva.



WarCraft II

Electronic Arts • 7.990 ptas. •

Acción/estrategia

Sus gráficos «grumosos» ocultan un juego de asombrosa complejidad. Se parece bastante a C&C, pero lo preferimos gracias a una extraña jugabilidad que permite la aparición de elementos «mágicos».



V-Rally

Arcadia • 7.990 ptas. • Carreras
No es Sega Rally, pero es un juego de carreras que presenta un nuevo estilo súper realista. Al principio, estarás desconcertado pero con paciencia podrás llegar a dominar las 45 carreras del juego.

Puntuación 9

Vandal Hearts

Konami • 9.490 ptas. •

Estrategia

Un juego de rol de batallas que podría llegar a reducir a un buen puñado de ex adeptos a los duendecillos. Es un juego de estrategia por turnos con una trama envolvente y unos gráficos impresionantes.

Puntuación 80%

Victory Boxing

Iguana Games • 9.900 ptas. •

Boxeo

Apariencia, sensación y funcionamiento distintos a cualquier otro juego de lucha. Hay una gran cantidad de estrategia en juego y los bloqueos y las evasiones son tan importantes como los golpes.

Puntuación 80%

Viewpoint

Iguana Games • 7.900 ptas. •

Shoot 'em up

Un viejo arcade al que le han hecho un lavado en profundidad con intención de mejorarlo. Es demasiado duro como para aguantarlo cuan largo es. Gráficos un poco confusos que pueden hacerte chocar o estallar.

Puntuación 60%

Virtual Golf



Iguana Games • 5.900 ptas. • Golf

Bueno en su momento y actualmente fuera de lugar. Su mejor punto a favor era una cámara «voladora» de la que carecían los juegos PGA. Sin embargo, Actua Golf tiene eso y mucho más. Una auténtica lástima.

Puntuación 50%

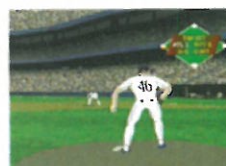
Virtual Pool

Virgin • 6.990 ptas. • Billar

Toda la diversión de jugar en un bar pero sin aguantar el ruido. La física del juego es precisa, pero, aunque ofrece una buena visión y capacidad de control, un poco más de presentación no hubiera estado mal.

Puntuación 80%

VR Baseball '97



Virgin • 6.990 ptas. • Béisbol

Bonitos gráficos en 3-D, lleno de opciones y montones de capturas de movimiento en un juego súper realista. El problema es que se basa en uno de los deportes menos entretenidos del mundo. No se complicaron mucho la vida.

Puntuación 60%



War Gods

New Software Center • 7.990 ptas. •

Beat 'em up

¡Grrr! Mirame. Tiembale ante el poderío de mi cornamenta y mi correa. ¡Grrr! Qué tontería. Los personajes no tienen muy buena pinta, los movimientos son terribles y la verdad es que, en general, da mucha risa.

Puntuación 40%

Warhammer

Procin • 9.990 ptas. • Estrategia
Enanos y duendes resuelven sus diferencias a puñetazos en esta adaptación acción/estrategia de los típicos juegos de mesa de rol. Es una fantasía Command & Conquer trasladada a la época medieval.

Puntuación 80%

Warhawk

Iguana Games • 6.900 ptas. •

Simulador de helicóptero

Un juego bastante añejo que fue el primer blaster aéreo. Tiene una buena jugabilidad pero, a causa del pobre desafío que suponen los gráficos, empieza a estar un poco anticuado.

Puntuación 50%

WCW Vs The World

Procin • 8.490 ptas. • Beat 'em up

El juego de lucha más serio del momento. Un buen puñado de luchadores de pelo oxigenado que no para de hacer aspavientos sobre un ring en 3-D, y que son capaces de ofrecer algunos movimientos de lucha especiales (aunque cómicos).

Puntuación 70%

Williams Arcade's Greatest Hits

Sony • 7.990 ptas. • Arcade

¿A alguien le gusta recordar viejos tiempos con viejos juegos? Aquí tenemos Defender, Robotron (que son, con diferencia, lo mejor de esta cosecha), Bubbles, Joust, Sinistar y Defender II.

Puntuación 60%

Wing Commander III

Centro Mail • 8.990 ptas. •

Aventura/tiros

Una amalgama incontestable de película interactiva y un shoot 'em up espacial en 3-D. Las secuencias de película interactivas y los fragmentos de combate espacial se mueven y se juegan fatal.

Puntuación 30%

Wipeout



Sony • 3.990 ptas. • Carreras

Un clásico absoluto. Controlarlo es complicado pero resulta muy gratificante cuando ya dominas su máxima velocidad y sus controles, flotantes pero correctos. Y ahora lo tienes en la gama Platinum por 3.990 pesetas.

Puntuación 90%

World Cup Golf

Iguana Games • 7.900 ptas. • Golf

Los mismos gráficos en 2-D con vistas en 3-D que utiliza su rival más vendido, PGA Tour '97. Y, para ser lo mismo tiene una concepción muy plana y una falta de vistas que frustran el realismo que pretende.

Puntuación 40%

WWF In your House

Iguana Games • 8.900 ptas. •

Lucha libre

Diversión para cinco minutos. Esta secuela de Wrestlemania ofrece más tipos enfrascados en una acción absurda. Sin embargo, son más rechonchos, y van peor equipados.

Puntuación 40%

WWF Wrestlemania



Iguana Games • 8.900 ptas. •

Lucha libre

Es tonto, pero los gráficos son graciosos y gracias a la cantidad de movimientos y la libertad en el tiempo hacen que puedas perder felizmente unas cuantas horas intentando conseguir la destreza del traje de lycra.

Puntuación 50%



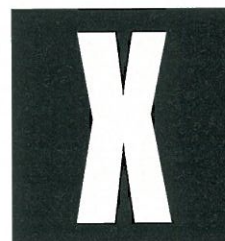
Total Drivin'

90%

Infogrames Ibérica • 7.990 ptas. •

Carreras

Añade a las opciones de carrera y vehículo de V-Rally el estilo divertido y tipo arcade de Rage Racer y tendrás algo parecido. Gráficos muy elegantes, velocidad, 40 coches y 20 carreras a cual más extraña.



Xevious 3D/G+

Sony • 6.990 ptas. • Simulador

de vuelo

Intento fallido. Un antiguo juego arcade y estrella de Museum 2. Xevious consta de un 3-D actualizado que en realidad ofrece poco más que el original. Han querido conservar la antigua sensación.

Puntuación 60%

X-COM: Terror from the Deep



Centro Mail • 6.990 ptas. •

Estrategia

Es la continuación de Enemy Unknown, pero no le aporta demasiado. Desde luego hay cosas nuevas y los gráficos están algo mejorados, pero esto no va a atraer nuevos jugadores porque es más de lo mismo.

Puntuación 60%



Z Acción/estrategia • 6.990 ptas. •

Sony

En esencia es Command & Conquer, pero con robots borrachos como personajes y una jugabilidad algo extraña, sobre tomar banderas y ocupar zonas. Sumamente difícil y, gracias al estricto diseño de niveles, (donde sólo con una única secuencia de órdenes bien coreografiada acabas el nivel) no está abierto a la misma experimentación que Red Alert.

Puntuación 65%

Zero Divide



Iguana Games • 7.900 ptas. •

Beat 'em up en 3-D

Un juego de lucha en 3-D con extraños animales globobóticos. La jugabilidad es confusa (ya que los luchadores no tienen apariencia humana) y las luchas a menudo degeneran en un martilleo de teclas.

Puntuación 50%



Wipeout 2097

93%

Iguana Games • 7.900 ptas. •

Carreras

Una nueva clase Vector, más lenta, un sistema para superar mejor las colisiones, una clase Phantom más rápida, un enemigo mejorado y nuevas armas, constituyen todo un reto incluso para los veteranos.

TODOS EN VIDEOJUEGOS AL
MEJOR PRECIO DE MUNDO EN
COMPRA-VENTA-
CAMBIO o ALQUILER
COMPRÉBALO HOY MISMO
LLAMA O VEN A:

MEGA JUEGOS

CENTRO COMERCIAL COLOMBIA
Avda. Bucaramanga, 2. Local 218 (28033 MADRID)
Telf: (91) 381 33 67 Fax: (91) 381 06 97
e-mail: megajuegos@mundivia.es

**Si está interesado en anunciarse
en esta sección sólo tiene que llamar
a los siguientes teléfonos**

**Madrid (91) 372 87 80
Barcelona (93) 417 90 66**

GAME OVER

ESPECIALISTAS EN DRAGON BALL Z Y GT

■ VIDEO JUEGOS, CONSOLAS, CROMOS
■ NINTENDO 64

■ PLAYSTATION
■ SUPER NINTENDO
■ NEO GEO CD Y CARTUCHO

■ PC ENGINE

■ GAME BOY
■ DRAGON BALL FINAL BOUT P/S
■ DRAGON BALL HYPER DIMENSION S/N
■ VIDEO JUEGOS DE ROL (RPG)
■ MERCADO DE SEGUNDA MANO
■ ACCESORIOS PARA CONSOLAS
■ ENVÍOS A TODA ESPAÑA

C/Teodora Lamadrid, 52-60
08022 Barcelona
Tel y Fax: 93/418 59 60

(junto plaza Bonanova)



GAME SOFT.

SONY-NINTENDO-SEGA-PC

VIDEO JUEGOS Y VIDEO CONSOLAS

COMPRA-VENTA-INTERCAMBIO Y ALQUILER

TENEMOS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
A LOS MEJORES PRECIOS

C/ TRES CRUCES, 6

METRO GRAN VÍA

TELÉFONO (91) 522 32 44

ENVÍOS A DOMICILIO

RECORTA ESTE ANUNCIO
Y PRESENTÁNDOLO, OBTENDRÁS
UN DESCUENTO DE 600 PESETAS
EN CUALQUIER COMPRA.



BARCELONA
MATARO
ALICANTE



**IMPORTADORES DIRECTOS
LOS MEJORES PRECIOS**

¡¡¡LLAMA Y PREGUNTA!!!

(93) 443 85 97
LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
EN JUEGOS Y ACCESORIOS

ESPECIALISTAS EN EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO

NOVEDADES EN PSX Y N64
IMPORTACION Y PAL VERSION

COMPRA-VENTA-CAMBIO
PARA VENDER A UN BUEN PRECIO
PARA COMPRAR CON GARANTIA

ESPECIALISTAS EN ACCESORIOS
LO MAS EXPLOSIVO PARA TU MAQUINA

OFERTAS EN MATERIAL IMPORTACION
U.S.A. - TOKIO - HONK KONG

SERVIMOS A TODA ESPAÑA
ENTREGA 24 HORAS

CLUB I-MAN
HAZTE SOCIO DEL CLUB MAS ESPECIALIZADO

BARCELONA TEL. (93) 443 85 97 - C/PARLAMENTO, 31 - 08015 BARCELONA
MATARO TEL. (93) 741 04 39 - C/LEPANTO, 59 - 08301 - MATARO (BARCELONA)
ALICANTE TEL. (96) 514 32 94 - C/PINTOR MURILLO 4 LOCAL 3 - 03004 ALICANTE

TENEMOS
LO QUE
BUSCAS
LLAMANOS Y TE
SORPRENDEREMOS



(93) 443 85 97
(93) 741 04 39
(96) 514 32 94

GRUPO M-G-K INTERNATIONAL



PLAZA MIGUEL HERNÁNDEZ, 2 - APARTADO CORREOS 390
03180 TORREVIEJA (ALICANTE)

TELÉFONO: 965 71 80 79

FAX: 965 70 38 35

~ ENTREGAS POR SEUR 24 HORAS ~

¡ NO BUSQUES MAS !

M-G-K

**TIENE TODAS LAS ULTIMAS NOVEDADES
AL MEJOR PRECIO**

**PARTICULAR O TIENDA:
¿ PORQUÉ LLAMAR A OTROS SITIOS ?**

**EN M.G.K ENCONTRARÁS
UNA GRAN VARIEDAD DE**

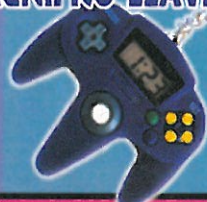
JUEGOS + CONSOLAS + ACCESORIOS

**PlayStation™ NINTENDO 64
GAME BOY™ SEGA SATURN™ FC**

PROFESIONAL / PROYECTO DE APERTURA

**¡ RAPIDO ! ~ ÚNETE A NUESTRA RED Y APROVÉCHATE DE MUCHÍSIMAS VENTAJAS.
LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODOS NUESTROS SERVICIOS.**

**VEN A COMPRAR TU CONSOLA NINTENDO 64
A M-G-K Y TE REGALAMOS ESTE MAGNÍFICO LLAVERO/RELOJ!**



VISITE NUESTRO HOMEPAGE ~ WWW.MGK.ES

TIENDAS DISTRIBUIDORES M-G-K

BARCELONA

C/. NKARÁGUA, 57-59 ~ TEL. 934 10 55
C/. BEGUER, 38 ~ TEL. 934 31 62 34
C/. MAYOR DE SARRIÀ, 123 TEL. 932 05 16
GRAN VÍA, 1087 ~ TEL. 932 78 23 87
BERNARD METGE, 6-8 ~ TEL. 932 78 07
SENTMENAT: C/. JOANOT MARTORELL, 1
TEL 937 15 05 68

BILBAO

BARRIO SANTUTXU

C/. PARTICULAR DE ALLENDE, 10
TEL. 944 73 31 41
CASCO VIEJO: C/. BELOSTIKALLE, 18
TEL. 944 15 56 42

BLANES

C/. HORTA D'EN CREUS, 40 ~ TEL. 98 35 24

LLEIDA

CORREGIDOR ESCOFET, 16 ~ TEL 973 22 10

MADRID

DONOSO CORTÉS, 41 ~ TEL. 915 43 47 04

SEVILLA

C/. SALINEROS, 1/N ~ TEL. 954 95 00 33

VALENCIA

C/. MAESTRO GOZALBO, 11
TEL. 963 74 37 92 / 963 55 24 68

VIZCAYA

SANTURCE: C/. DE LA PORTALADA, 2
TEL. 944 83 27 16

ZARAGOZA

C/. FUEROS DE ARAGÓN, 3-5
TEL. 976 56 02 34

BALEARES

MAHON MENORCA: C/. OBISPO SEVERO, 1
TEL. 971 36 63 72
IBIZA: C/. VÍA PÚNKA, 5 ~ TEL 971 39 91

GRAN CANARIA

ARGUINEGUIN: C/. ANGEL GUIMERAL, 3
TEL. 928 15 14 35
FUERTEVENTURA: C/. 23 DE MAYO, 89
TEL. 928 53 00 56

STAR WARS MASTERS OF TERÄS KÄSI™

CENTRO MAIL

www.centromail.es



Ven a comprar
tus juegos favoritos
a Centro MAIL



RECUERDAS A LUKE
SKYWALKER, FAN SOLO,
LA PRINCESA LEILA,
BOBA FETT O
CHEWBACCA?
AHORA VUELVEN TUS
PERSONAJES FAVORITOS
DE LA GUERRA DE LAS
GALAXIAS EN LA MEJOR
LUCHA CON CIENTOS DE
POSIBLES MOVIMIENTOS
Y ESCENARIOS EN 3D.



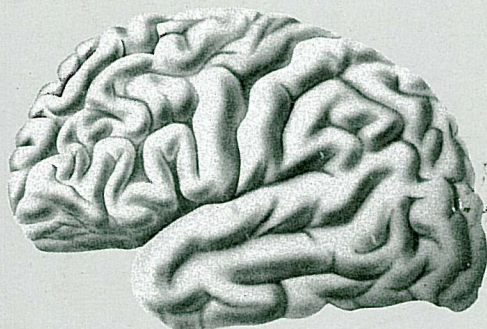
ALAVA	Vitoria-Gasteiz C/ Manuel Iradier, 9 ☎945 13 78 24
ALICANTE	Alicante C/ Padre Mariana, 24 ☎96 514 39 99 Benidorm Av. los Limones, Edif. Fustan-Jupiter ☎96 681 31 00 Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ☎96 546 79 59
ALMERÍA	Almería Av. de La Estación, 28 ☎950 26 06 43
ASTURIAS	Gijón Av. de La Constitución, 8 ☎98 534 37 19
BALEARES	Palma de Mallorca • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ☎971 72 00 71 • C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ☎971 40 55 73
BARCELONA	Barcelona • C/ Pau Claris, 97 ☎93 412 63 10 • C.C. Glòries - Av. Diagonal, 280 ☎93 486 00 64 • C/ Sants, 17 ☎93 296 69 23 Badalona • Olot Palmer, s/n ☎93 465 62 76 • C/ Soledad, 12 ☎93 464 46 97 Manresa C/ Angel Guimerà, 21 ☎93 872 10 94 Mataró C/ San Cristóbal, 13 ☎93 796 07 16 Sabadell C/ Pladons, 24 D ☎93 713 61 16
BURGOS	Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ☎947 22 27 17
CÓRDOBA	Córdoba María Cristina, 3 ☎957 48 66 00
GERONA	Gerona C/ Rulla, 147, Esq. Regla, 6 ☎972 22 47 29 Palamós C/ Enric Vincke, s/n ☎972 60 16 65 Figueras C/ Morera, s/n PROXIMA APERTURA
GRANADA	Granada C/ Martínez Campos, 11 ☎958 26 69 54
GUIPÚZCOA	San Sebastián Av. Isabel II, 23 Bajo ☎943 44 56 60
HUESCA	Huesca C/ Argensola, 2 ☎974 23 04 04
JAEÑ	Jaén Pasaje Maza, 7 ☎953 25 82 10
LA CORUÑA	La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ☎981 14 31 11 Santiago de C. C/ Rodríguez Carracedo, 13 ☎981 59 92 88
LA RIOJA	Lorriño C/ Doctor Múgica, 6 ☎941 20 78 33
LAS PALMAS DE CANARIAS	Las Palmas de GC C/ Presidente Alvar, 3 ☎928 23 46 51 Las Palmas de GC C.C. La Ballena
MADRID	Madrid • C/ Montero, 32 2º ☎91 522 49 79 • Pl. Santa María de la Cabeza, 1 ☎91 527 82 25 • C.C. La Vaguada, Local T-038 ☎91 378 22 22 • C.C. Las Rosas PROXIMA APERTURA Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ☎91 880 26 92 Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ☎91 652 03 87 Alcorcón C/ Cisneros, 47 ☎91 643 62 20 Las Rozas C.C. Burgocentrol ☎91 637 47 03 Móstoles Av. de Portugal, 8 ☎91 617 11 15 Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ☎91 656 24 11
MÁLAGA	Málaga C/ Almansa, 14 ☎95 261 52 92 Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ☎95 246 38 00
MURCIA	Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ☎968 29 47 04
NAVARRA	Pamplona C/ Pinar Asarta, 7 ☎948 27 18 06
PONTEVEDRA	Vino Pz. de la Princesa, 3 ☎986 22 09 39
SAIA MANANA	Salamanca C/ Toro, 84 ☎923 26 16 81
SEGOVIA	Segovia C.C. Almuzara, 2º Local 4 - C/ Real ☎921 46 34 62
SEVILLA	Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ☎95 467 52 23
STA. CRUZ DE TENERIFE	Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ☎922 29 30 83
VALENCIA	Valencia • C/ Pintor Benedito, 5 ☎96 380 42 37 • C.C. El Saler Local 32 A - El Saler 16 ☎96 333 96 19 Gandia • C.C. Plaza Mayor PROXIMA APERTURA
VALLADOLID	Valladolid C.C. Avenida-Pi Zorrilla, 54-56 ☎983 22 18 28
VIZCAYA	Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ☎84 410 34 73 Las Arenas C/ del Club, 1 ☎94 454 97 03
ZARAGOZA	Zaragoza • C/ Galdit, 14 ☎976 21 82 71 • C/ Antonio Sarranís, 6 ☎976 53 61 56
ARGENTINA	Buenos Aires San José, 525 ☎371 13 16

o pídelos en el teléfono

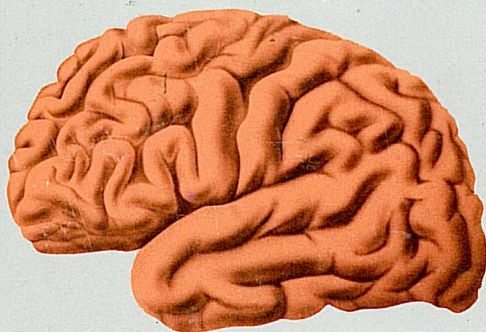
902 17 18 19

o por Internet:
pedidos@centromail.es

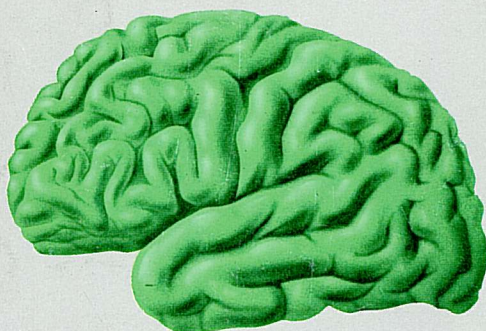
7.490 Ptas



Ahora la Tarjeta de Memoria de PlayStation



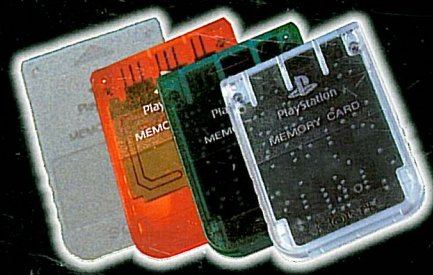
también en naranja



en verde



y en transparente



**Nuevas Tarjetas
de Memoria de Colores.
Para que no te lías.**

Consulta cualquier duda que tengas
en el teléfono 902 102 102

www.playstation-europe.com



Todo el **PODER** en tus **MANOS**